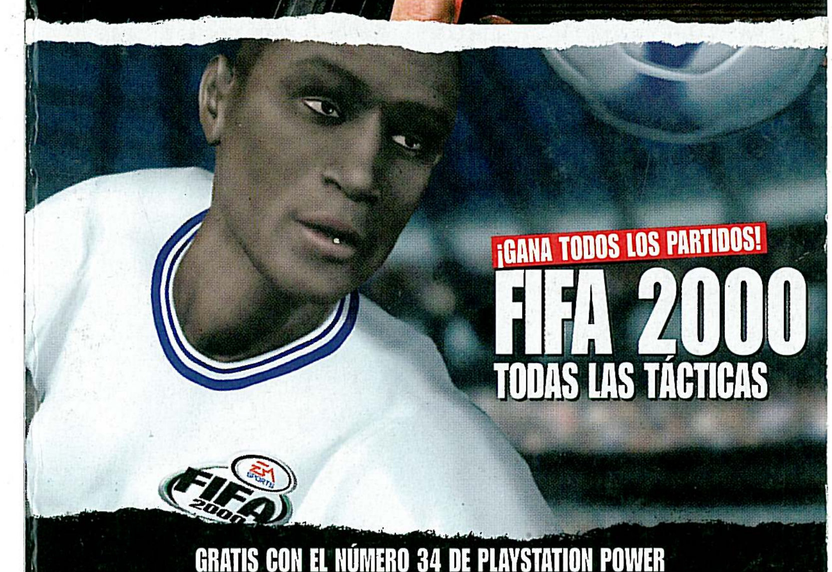
PlayStation Power

A TU SERVICIO

BOND, JAMES BOND

EL MAÑANA NUNCA MUERE

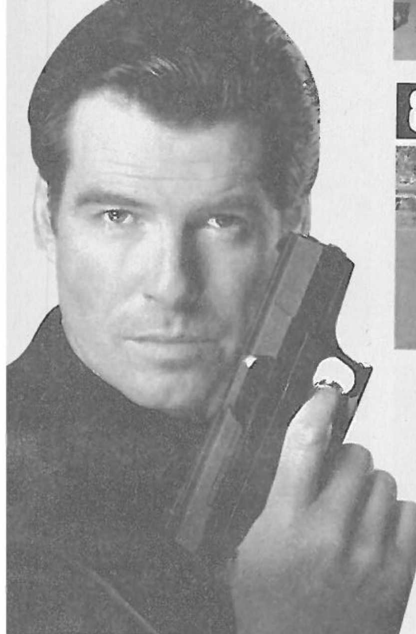
007 SALVA AL MUNDO

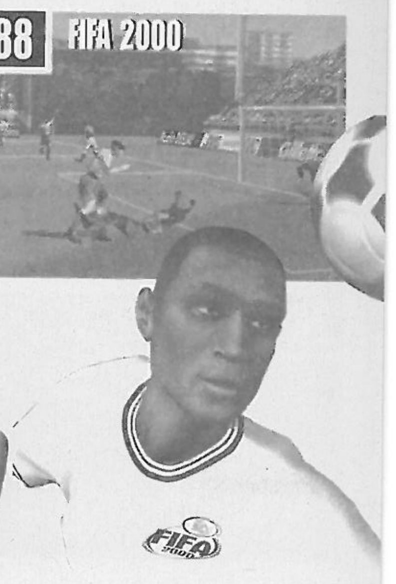


GRATIS CON EL NÚMERO 34 DE PLAYSTATION POWER

Sumario







El Mañana Nu

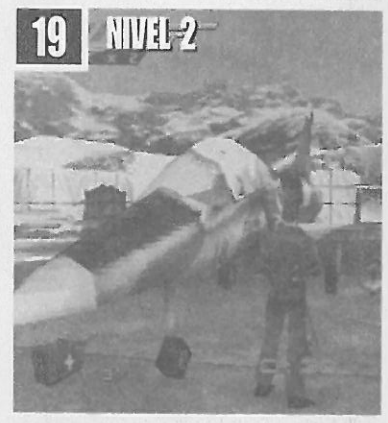
007 a tu servicio

Contenidos

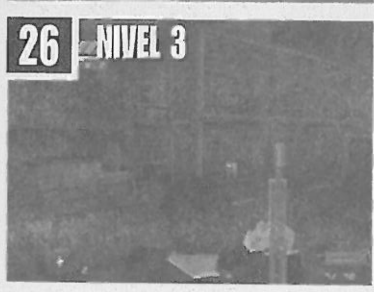
13 NIVEL 1



19 NIVEL 2



26 NIVEL 3

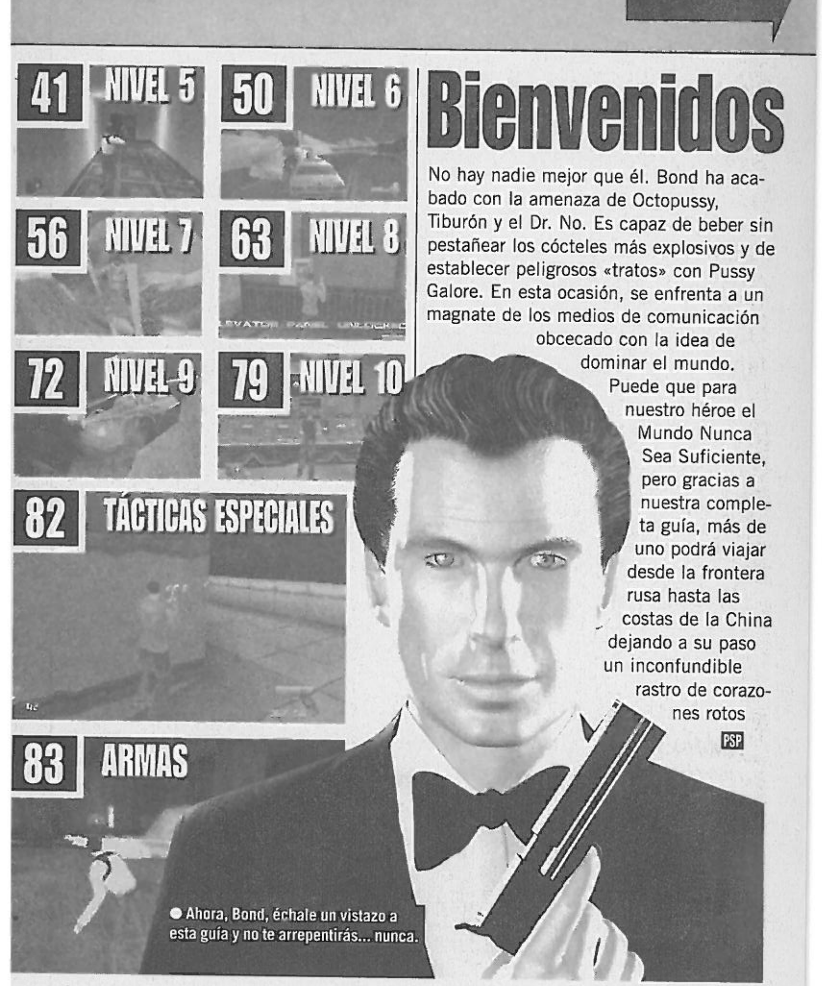


35 NIVEL 4



nca Muere

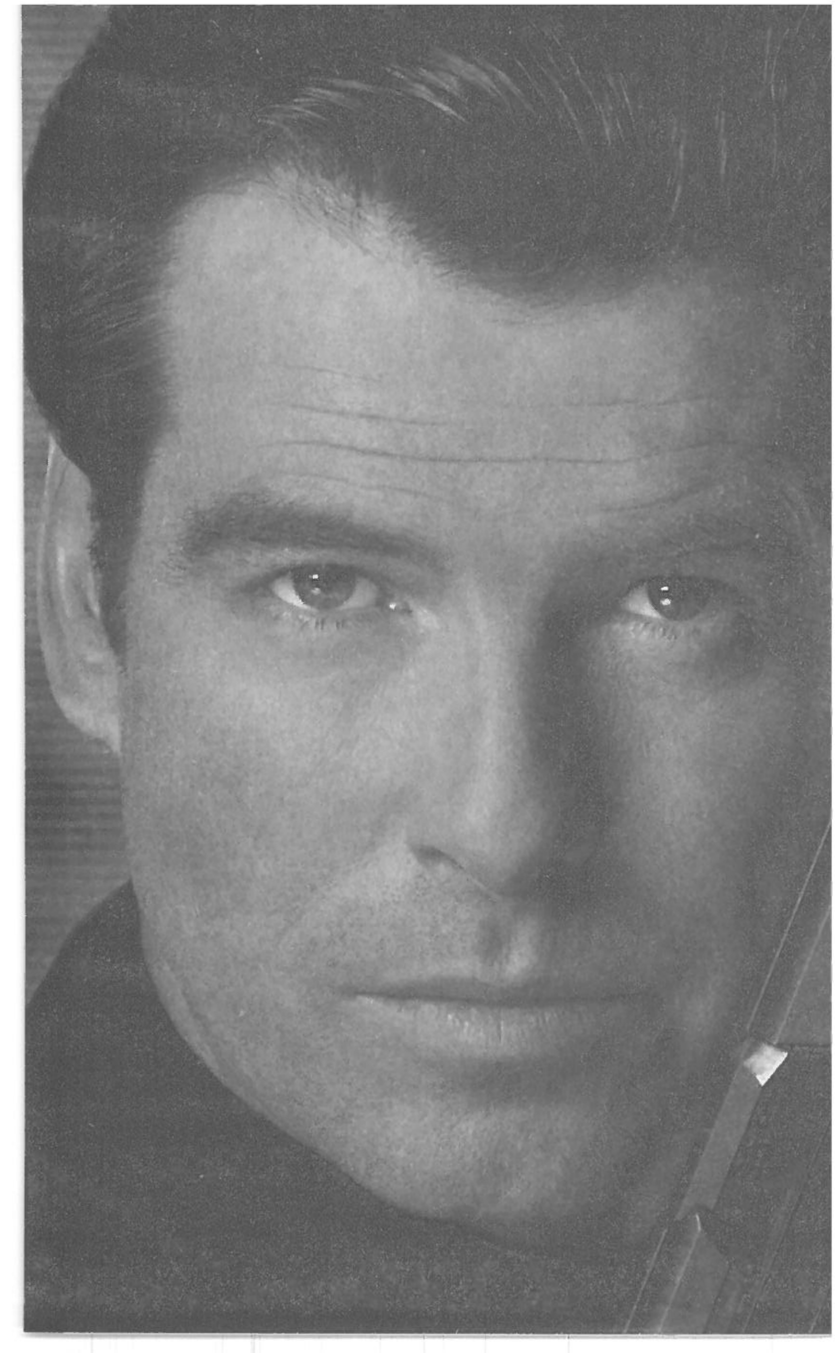
Pasa la página y te adentrarás en un mundo de espías y malos, malísimos...

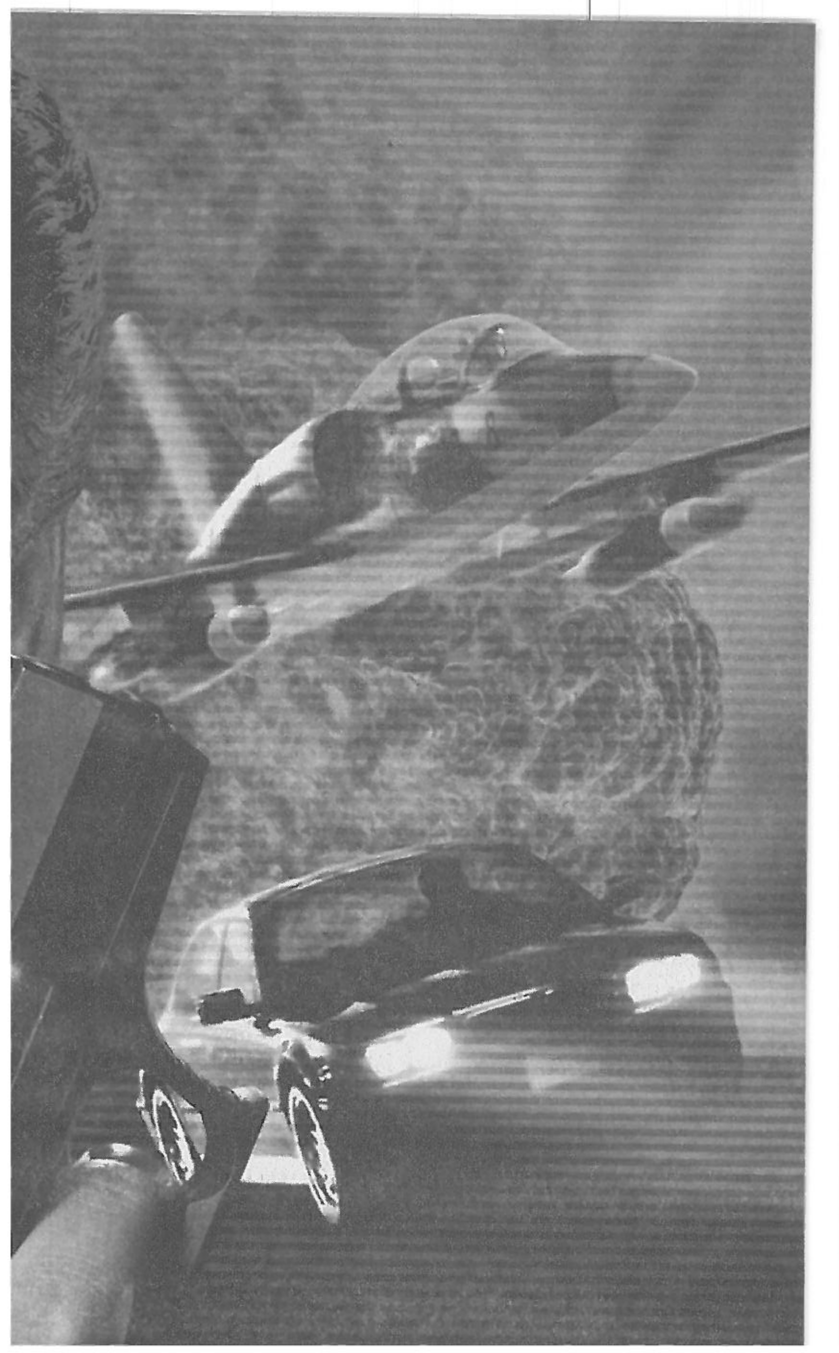


● Ahora, Bond, échale un vistazo a esta guía y no te arrepentirás... nunca.

Bienvenidos

No hay nadie mejor que él. Bond ha acabado con la amenaza de Octopussy, Tiburón y el Dr. No. Es capaz de beber sin pestañear los cócteles más explosivos y de establecer peligrosos «tratos» con Pussy Galore. En esta ocasión, se enfrenta a un magnate de los medios de comunicación obcecado con la idea de dominar el mundo. Puede que para nuestro héroe el Mundo Nunca Sea Suficiente, pero gracias a nuestra completa guía, más de uno podrá viajar desde la frontera rusa hasta las costas de la China dejando a su paso un inconfundible rastro de corazones rotos PSP





¡007 a tu servicio!

Meterse en el pellejo del mejor agente al servicio de su majestad nunca fue tan fácil, gracias a nuestra excelente guía...

CÓDIGOS

El truco del almendruco...
Todo a tope

Si quieres un inventario a tope con 50 botiquines, activa la pausa en mitad de la partida y pulsa Select dos

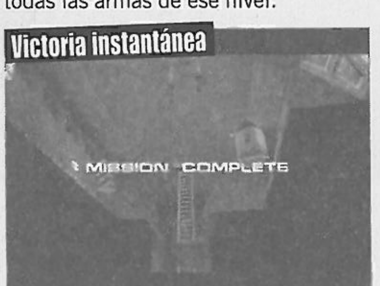
Todo a tope



El Mañana Nunca Muere

Sin muros

veces, Círculo dos veces, Triángulo y Select. La partida volverá a empezar y Bond, aparte de contar con las reservas de energía, dispondrá también de todas las armas de ese nivel.



Victoria instantánea

Sin muros
Durante la partida, activa la pausa y pulsa Select dos veces, Círculo dos veces, otra vez Select dos veces y, de nuevo, Círculo dos veces. Tanto el



Cualquier nivel





NIVEL 1 Francotirador

ZOOM 12 X

10 ROUNDS

ELEVATION 10

HEADING 39

suelo, como las paredes y el techo se tornarán transparentes.

Victoria instantánea
Activa la pausa igual que antes y pulsa Select dos veces, Círculo dos veces, y Select y Círculo una vez más.

El Mañana Nunca Muere

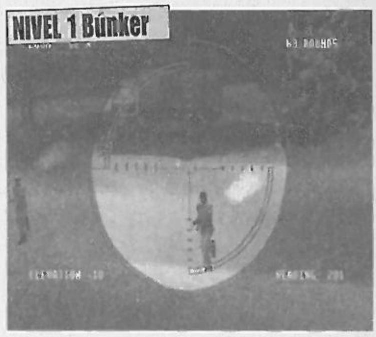
NIVEL 1 Helipuerto

Cualquier nivel
En el menú de selección de misión, introduce la serie siguiente: Select dos veces, Círculo dos veces, L1 dos veces, Círculo dos veces y L1. Ahora podrás elegir la misión que prefieras.

NIVEL 1

Puesto militar avanzado. La frontera rusa

Barriles
Partiendo del puesto avanzado, encontrarás botiquines adicionales dentro de los toneles y de las cajas.



NIVEL 1 Búnker

Utiliza el PPK y la mira telescópica para lanzar ráfagas dentro de las cajas y hacerte con su poder sanador.

NIVEL 1 Torre


NIVEL 1 Vida extra


NIVEL 1 Objetivo

Puertas
Deja a un lado tu pasión por las explosiones y olvídate de los tanques de petróleo. Mejor elimina a los vigilantes que hay en el otro extremo y corre hacia el blocao. El vigilante que hay allí dispone de rifle con mira, y puede herir a Bond desde lejos.

El Mañana Nunca Muere

Francotirador
Utiliza el rifle que acabas de birlar para liquidar a los malos sin que Bond tenga que dar la cara.

Helipuerto
Ese puñado de guardianes no te durará mucho. Unas cuantas ráfagas y el helicóptero también «volará».

Búnker
Desde este lugar elevado, al lado de la plataforma para helicópteros, Bond goza de una vista magnífica de lo que le espera en el valle: otro búnker con francotirador y tres vigilantes incluidos. Utiliza el rifle con mira para acabar con el guardián que hay detrás de la caja del exterior, y con los otros dos que correrán hacia ti.

Torre
Hay otra torre vigilada a la izquierda del búnker. Acaba con el guardián antes de destruir el tonel que bloquea el agujero de la valla. Sube a la carrera la escalera, y recoge la protección antes de que aparezcan los refuerzos.

Vida extra
En la base de la torre, dispara unas cuantas ráfagas dentro de la caja hasta que apa-



Utiliza los palos de esquí para acabar con los enemigos.

NIVEL 1 Helicóptero


NIVEL 1 Pase


NIVEL 1 Esquía

rezca un logo de 007. En cada nivel, el logo escondido recompensa a Bond con una vida extra.

Objetivo

Tras salir del valle y volar los tanques de petróleo, el objetivo siguiente consiste en destacar la formación de

El Mañana Nunca Muere

NIVEL 1 Esquía

comunicaciones para que pueda localizarla el bombardero que está por llegar. Sube a lo alto de la torre y desenfunda el láser.

Helicóptero

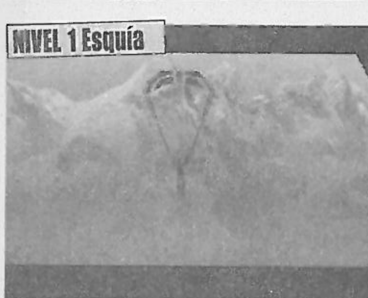
Tras un corto vuelo por la zona, el helicóptero empezará a lanzar hombres en la entrada del valle. Para liquidarlos con rapidez, desenfunda el rifle de asalto y coloca el punto de mira en la base de la cuerda o bien utiliza el sistema automático para apuntar y eliminarlos en cuanto aparezcan.



Pase

Mientras el helicóptero escupe su carga humana, de uno de los cadáve-

NIVEL 1 Esquía



res se desprenderá esta pequeña tarjeta. Recógela e insértala en el pequeño terminal que hay a la derecha de las puertas grandes.

Esquía
Para un tipo con la planta y la gracia de Bond, unas bajaditas con esquís no deberían suponer problema alguno. Mantén a raya a los soldados con los palos de esquí mediante los botones laterales y procura empujarles contra los árboles; deslízate hacia ellos y desvíate en el último segundo. Pulsa adelante para acelerar y alejarte, y tira hacia atrás para hacer de quitanieves; resulta ideal para recoger los botiquines que hay repartidos por todo el nivel. No te preocupes si te pierdes, ya que sólo hay una ruta posible, así que centra todos tus





esfuerzos en esquivar las acometidas de los agentes enemigos.

NIVEL 2

Bazar de armas, frontera rusa

Lanzascuds y guardianes
Utiliza el PPK para liquidar al traficante de armas que se pasea delante del lanzascuds. Tu próximo rival pulula por la puerta que tienes delante de tus narices. Cuando acabes con él, quédate detrás de la fila

● Esta imagen te resultará familiar al cabo de un rato.

¡Trucos!

007 a tu servicio

NIVEL 2 Chaleco antibalas

de cajas, ya que te servirán de escudo contra el último vigilante que hay agazapado al lado del jeep.

Chaleco antibalas
En la fila central de cajas hay un chaleco antibalas, y al lado del lanzascuds, un pack de munición.

Misil Scud y bomba de mortero
El lanzamisiles y los morteros quedan de fábula en las fotos de tus vacacio-

NIVEL 2 Misil Scud



NIVEL 2 Bomba de mortero




NIVEL 2 Cajas


NIVEL 2 Guardianes

nes que te dispones a enviar a Q. Equipa la cámara mediante el menú de la izquierda, donde suelen estar los botiquines, y acércate a los dos sujetos antes de tomar las instantáneas.

Cajas, guardianes y helicóptero
Detrás de esa hilera de cajas está el helicóptero que también debe engrosar tu álbum de fotos. La caja en cuestión es la segunda contando desde el muro de atrás. Utiliza las

NIVEL 2 Helicóptero

minas y el detonador y lanza uno de los explosivos sobre la caja. Cuando hayas destruido el objeto obstructor, dispara a los cuatro traficantes que irán a por ti y haz la foto.

Botiquines

Antes de intentar escapar, ve hacia la parte trasera del jeep para recoger un par de botiquines y la munición que hay al lado del lanzador.


NIVEL 2 Botiquines


NIVEL 2 Puerta de entrada

NIVEL 2 Energía extra

El Mañana Nunca Muere


NIVEL 2 Traficantes


NIVEL 2 Llaves

Puerta y energía extra
Nada más cruzar la puerta y ver la escena de vídeo, Bond se enfrenta a una zona repleta de enemigos. En lugar de intentar acabar con todos ellos, es mejor luchar contra los que vienen por la derecha y por el centro antes de recoger la energía extra que hay cerca.

Traficantes y llaves
La llave de la cabina la guarda un

NIVEL 2 Vida extra





vigilante que se dedica a pulular por el nivel. Su guarida preferida está detrás de la pequeña pared que hay al pasar la torre de control. Recoge el chaleco antibalas que hay a la sombra de dicho edificio y empieza a liquidar a los traficantes que abundan en esa esquina.

Vida extra

Con la llave a buen recaudo, vuelve al jet, pero no huyas todavía. Hay otra

NIVEL 3 Disparo en la cabeza

El Mañana Nunca Muere



vida extra en el nivel; la tienes debajo del ala del avión.



Jet
El tiempo se acaba, y hay que esca-



par, así que corre hacia el extremo del jet, colócate contra la escalinata y espera el aviso que aparecerá en pantalla para pulsar Círculo y subir a bordo.

NIVEL 3 Habitación del ordenador

NIVEL 3 Habitación del ordenador

A escapar toca
Aprovechando la seguridad de la cabina, véngate de los que tan mal te han juzgado. Con Círculo y X dispararás las ametralladoras y los cohetes del avión. Disfruta mientras puedas y atento a los créditos de introducción.

NIVEL 3 Guardianes



NIVEL 3

Centro de prensa, Hamburgo

Entre ceja y ceja
El guardián despistado te brinda una oportunidad excelente para practicar el tiro al entrecejo. Utiliza el PPK y la mira telescópica para no fallar.

Llave de la puerta
Acaba con la timba de los vigilantes irrumpiendo a tiros con tu Uzi. Cuando se reboten, agáchate detrás

El Mañana Nunca Muere

NIVEL 3 Llaves

de la caja y vuelve a asomar cuando recarguen: carnicería asegurada. Recoge la llave que hay en la estantería y el chaleco antibalas escondido entre las librerías.



Apertura de puerta
Para abrir la puerta que te conduce al próximo nivel, dirígete a la unidad montada del muro de la izquierda. Pulsa Círculo para abrirla y dejar paso a 007.



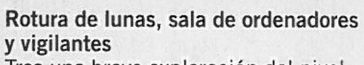
NIVEL 3 Huida

NIVEL 3 Arma de cinto



NIVEL 3 Parrilla de potencia





Rotura de lunas, sala de ordenadores y vigilantes

Tras una breve exploración del nivel descubrirás unas cuantas puertas cerradas, así que abre tu propia entrada haciendo añicos el cristal azul que hay al lado de la salida del nivel. Dentro hay dos vigilantes, pero

NIVEL 3 Vida extra

NIVEL 3 Botiquín grande



NIVEL 3 Batalla Final



el estallido los matará, de modo que habrás cumplido el primer objetivo de Bond.

Botiquín y llaves
Sal de la sala de ordenadores por los paneles destruidos y busca la única puerta abierta. Detrás de las estante-

NIVEL 4 ¡No dispares!

INNOCENT WORKER


NIVEL 4 Reármate


NIVEL 4 Rotativa

rías hay otro botiquín y una llave que abre el ascensor que conduce a la planta siguiente.

Ascensor
Sal de la estancia lateral y vuelve por el pasillo, hasta pasar la sala de ordenadores y llegar al ascensor. Inserta la

El Mañana Nunca Muere

NIVEL 4 Sala de impresión


NIVEL 4 Rollos de papel


NIVEL 4 Emboscada

llave-tarjeta en el terminal para abrir el ascensor y subir al piso siguiente.

Paris

Sal del ascensor, liquida a los vigilantes y recoge los ítems de energía antes de cruzar por piernas el pasillo

NIVEL 4 A tope de energía



NIVEL 4 Artilugio



y encontrarte con Paris.

Huida
Desarmado y sin rastro de su equipo,

Bond debe apañárselas para escapar de la celda. Selecciona los gemelos en el menú de artilugios y utilízalos contra el espejo para huir.

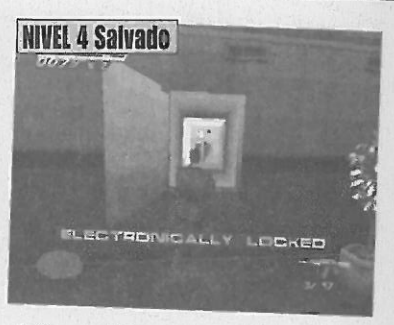
NIVEL 4 Pintura

El Mañana Nunca Muere

NIVEL 4 Archivadores



NIVEL 4 Salvado



Arma de cinto

Dirígete hacia el arma de cinto que hay sobre la mesa. Acto seguido liquida al vigilante y repara todos los daños posibles. Róbale el rifle de asalto al cadáver y prepárate para los dos enemigos que irrumpirán por la puerta.

NIVEL 4 Codificador

ENCODER FOUND

NIVEL 4 Rollos de papel

Parrilla de potencia
El objetivo final antes de escapar consiste en desactivar la parrilla de potencia que da energía a todo el edificio. Menos mal que la consola central está justo en la misma sala que tu hombre. Destroza el panel y acciona el interruptor, como siempre.





El Mañana Nunca Muere

Vida extra
Cuando hayas cortado la luz, tan sólo te queda huir de las oficinas de Carver, así que vuelve otra vez a la pequeña sala lateral en la que estaba la llave del ascensor. Ahora encontrarás una vida extra.

Botiquines grandes
El fin está cerca, pero todavía debes hacer frente a otra batalla. Acapara toda la fuerza que puedas recogiendo los botiquines grandes que han aparecido en la sala de ordenadores, y vuelve a la puerta que te permitió acceder al nivel.

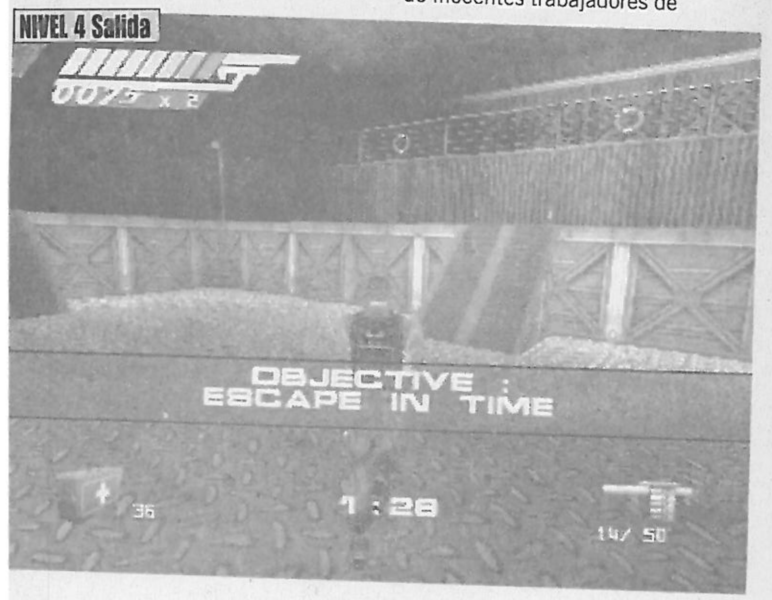
Batalla final
En la batalla final hay más vigilantes que nunca, y suelen atacar tanto por delante como por detrás. Utiliza el sistema automático para apuntar, liquídalos lo antes posible, y pulsa Círculo para girar y descubrir ataques sorpresa.

NIVEL 4

Compromiso opresor

¡No dispares!
Por este nivel deambulan un montón de inocentes trabajadores de

NIVEL 4 Salida





● ¡Otro coche alemán! Se acabó el lujo británico de los Jaguar y los Aston Martin.

imprenta. No representan un gran problema, ya que se lo montan bien para esquivar tus disparos, y suelen salir por piernas en cuanto empieza la fiesta.

Reármate

A pesar de la poca resistencia, puede que Bond necesite recuperar fuerzas: la última sala de la izquierda contiene todo lo necesario para equiparte de cara a la batalla que te espera. Dos empleados de Carver aparecerán por sorpresa, así que mátalos y recoge los ítems.

Sala de impresión y tirada

Una vez dentro de la sala de impresión, el número de vigilantes aumentará, pero muchos están en un plano superior. Son los que vigilan las pasarelas del sector. Acaba con estos privilegiados y terminarán sus días manchando de sangre los diarios matutinos.

Rotativas y maletín

Dentro de la sala de impresión hay dos túneles. El de la izquierda conduce a la salida, y el de la derecha al primer objetivo: el maletín de Gupta. Entre los dos rodillos sólo hay un vigilante, pero si utilizas la mira telescópica no hay problema Pasa sobre su cadáver y recoge el maletín. Entre los bocadillos de Gupta hay una llave que

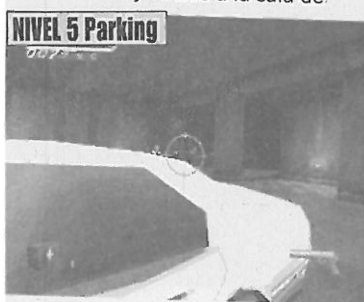
El Mañana Nunca Muere

NIVEL 5 Hotel

permitirá a Bond el acceso a una de las salas cerradas.

Curación total

Sal del túnel y vuelve a la sala de prensa. Explora el rincón superior derecho, justo detrás de una de las prensas, para que aparezca el logo que todo lo cura. Vuelve por donde viniste y regresa al pasillo principal.





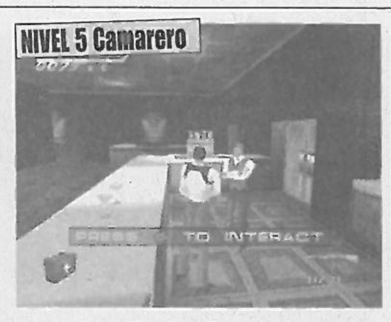
¡Trucos!

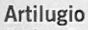
007 a tu servicio

NIVEL 5 Bar del hotel



NIVEL 5 Camarero





Artilugio

Acércate a las puertas grandes de la izquierda y utiliza el artilugio de las huellas dactilares que tienes en el menú de artilugios. De esta forma, el cierre electrónico se volverá loco y te permitirá el acceso a otra puerta que podrás abrir con la tarjeta que sacaste del maletín.

NIVEL 5 Energía

El Mañana Nunca Muere

NIVEL 5 Elevador

Cuadro, archivador, caja fuerte ɩ codificador

De todos los ítems de la habitación, el ɿue más llama la atención de Bond es ɜl cuadro, y no precisamente por su ɩalor pictórico. Un pequeño empujón ɩl archivador que hay en la parte tra- ɩera de la sala dará paso a una caja ɩuerte escondida. El artilugio de las ɩuellas dactilares volverá a servirte ɔara dar con la combinación de modo ɿue puedas conseguir el codificador.

Rotativos

Han aparecido más vigilantes para ɔloquear la vía de escape de Bond por a sala de impresión. Esta vez si vas


NIVEL 5 Puerta

por el túnel de la derecha deberás luchar contra dos vigilantes escondi- dos detrás de los rodillos. Para no resultar herido, agáchate detrás de los rotativos y selecciona la mira telescó-

NIVEL 5 Directo al interruptor



pica. Apunta mientras te arrodillas, antes de saltar y acabar con los dos vigilantes.

NIVEL 5 Doctor



Huida y salida
Cuando Bond intente escapar, los vigilantes bajarán para evitar que lo consiga. Acaba con ellos y avanza por la única ruta posible hasta el final.

NIVEL 5 En peligro

El Mañana Nunca Muere

NIVEL 5 Energía y armadura extra



NIVEL 5 Recuperación de Paris



NIVEL 5

Hotel Atlantic, Hamburgo

Hotel y aparcamiento

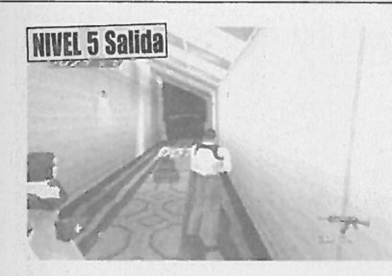
Ya desde el principio, el personal del hotel adopta una actitud extraña hacia su huésped. No creemos que los dos que pasean por el aparcamiento te ayuden con el equipaje.

NIVEL 5 Línea de fuego

¡Trucos!

007 a tu servicio

NIVEL 5 Salida



Quédate detrás del coche y utiliza el carísimo BMW a modo de escudo mientras acabas con ellos.

Personal del bar y bar del hotel
Tras la carnicería del parking y la irrupción en la recepción, Bond debe liquidar a los camareros del bar. Cúbrete tras el quiosco de guardarropía mientras liquidas a los tres bebedores que pretendían olvidarse de sus penas a tu costa. Atraviesa el bar a la carrera, antes de que lleguen los refuerzos.

Charla en el bar
El primer objetivo de esa misión consiste en charlar con el barman. Por desgracia, es tan poco amable como sus colegas, por lo que morirá en una escena de vídeo, tras la que deberás robarle las llaves y meterte en las cocinas.

NIVEL 6 Escapada

El Mañana Nunca Muere

NIVEL 6 Armadura pesada

Energía y el ascensor
Recoge la energía mientras puedas y corre hacia el ascensor del servicio.

Vuelve atrás por el parking y cruza la puerta metálica que hay al final para dar con el interruptor.

NIVEL 6 Francotirador

NIVEL 6 Munición



NIVEL 6 Punto de mira

Doctor y daños graves
En el segundo piso te esperan el doctor y sus secuaces. Este físico dispone de cien unidades de energía y de la habilidad de lanzar estrellas que provocan daños graves. Cuando acabe la escena de vídeo, selecciona el rifle de asalto y acaba con los aprendices


NIVEL 6 Calor sensitiva

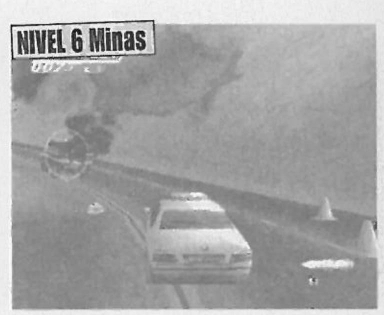

NIVEL 6 Disparo imposible

El Mañana Nunca Muere

NIVEL 6 Q

antes de ir a por el Doctor. La mejor forma de reducir su energía con rapidez es mediante disparos a la cabeza. No lo pierdas de vista, esquiva sus armas y escóndete tras el piano cuando la cosa se ponga peliaguda.


NIVEL 6 Carretera bloqueada


NIVEL 6 Minas

NIVEL 6 Reármate

Energía extra y blindaje
Si el doctor ha provocado más daños de los deseados, entra en la salita que hay entre las dos columnas para dar con energía extra y blindaje.

Recuperación de Paris y la línea de fuego
Cuando hayas despejado la sala, sube al piso de arriba y saca a Paris del dormitorio principal. Su protección es


NIVEL 6 Máquina de nieve


NIVEL 6 ¡Destruye!

El Mañana Nunca Muere

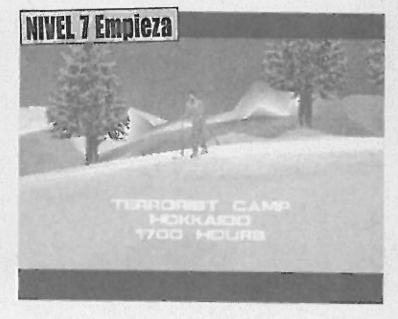
NIVEL 6 Misiles

complicada, ya que se emperra en meterse en plena línea de fuego. Procura colocar siempre a Bond entre cualquier enemigo y su ex novia, ya que si ella muere, tú también.

NIVEL 6 Misión completa



NIVEL 7 Empieza



¡Trucos!



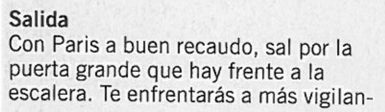
● No dejes escapar a esos vehículos. De lo contrario, se acabó la misión, 007.

El Mañana Nunca Muere

NIVEL 7 Esquía







Salida

Con Paris a buen recaudo, sal por la puerta grande que hay frente a la escalera. Te enfrentarás a más vigilantes, pero a cambio conseguirás la vida extra que hay en el pasillo lateral. Recoge la vida y las bombas de gas que hay al otro lado antes de conducir

a la damisela a la seguridad de tu coche.

NIVEL 6

Convoy, Alpes Suizos

Huida

Este nivel, que incluye la misión más fácil de todas, se divide en dos tramos diferenciados: uno de puntería y otro de conducción. Tras escapar del valle en la noche y recoger un coche nuevo y mejorado de manos de Q, Bond debe destruir un convoy de vehículos de Carver.



NIVEL 7 Botiquín

Blindaje pesado

El primer objetivo consiste en recoger el blindaje pesado que hay cerca del bloqueo (no sólo protegerá a los órganos vitales de Bond mientras va a pie,

NIVEL 7 Árboles

sino que también evitará que su BMW sufra daños).

Francotirador y munición
Sube la cuesta de la derecha y sigue con la vista la línea de la cordillera hasta dar con el primer enemigo. Gracias a la mira por infrarrojos de su rifle, acabar con los malos es pan comido.

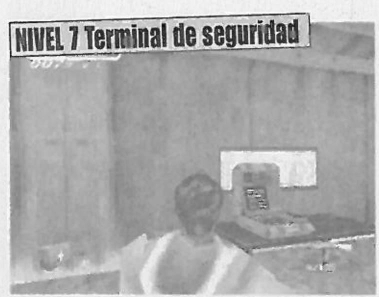
NIVEL 7 Francotirador

Lugar privilegiado, mira por sensor de calor y disparo imposible
Desde la posición privilegiada del primer vigilante, hay tres objetivos a la



NIVEL 7 Más bonus





vista. Utiliza el rifle para mirar hacia la loma de la izquierda en busca de pequeñas manchas rojas. La mira del rifle detecta el calor, por lo que sólo registrará seres vivos. A veces el disparo parece imposible, ya que el soldado se oculta en la penumbra de los árboles, pero tú dispara; es más que probable que las hojas y las ramas no ofrezcan resistencia a tus balas.

NIVEL 7 Guardianes

El Mañana Nunca Muere

NIVEL 7 Pase



NIVEL 7 Conflicto final



El último vigilante del sector patrulla delante del control de carretera. Debes acercarte más para acertar pero, al igual que el resto, no puede ver tan bien como tú en la oscuridad.

Q

Tras el último bloqueo hay otra mancha roja, pero no dispares, ya que se trata de Q, el rey de los mamotretos. Corre hacia él y espera explicaciones.

Control de carreteras y minas

Los transportistas que escapan van armados, por lo que responderán a tus ataques y plantarán minas en la

NIVEL 7 Final

NIVEL 8 Guardianes

carretera. Para atacar con impunidad, cruza la carretera sin soltar el botón de disparo. Llenarás de plomo a los malos al tiempo que evitarás el riesgo de pisar las minas que hay sobre el asfalto.

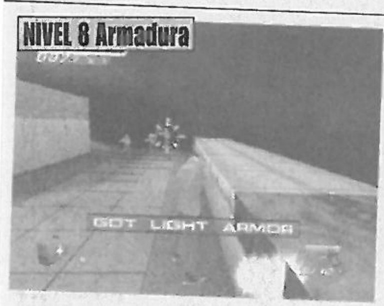
Reequípate
Aunque este tramo no es muy complicado, puede que necesites recuperar fuerzas y armamento. Al igual que en el nivel del esquí, sólo podrás utilizar los botiquines que encuentres.


NIVEL 8 Tejado


NIVEL 8 Tres guardianes

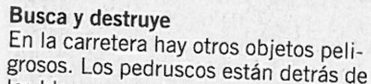
El Mañana Nunca Muere

NIVEL 8 Armadura



NIVEL 8 Entre ceja y ceja





Busca y destruye
En la carretera hay otros objetos peligrosos. Los pedruscos están detrás de los bloqueos, y de los ítems extra.

También hay unos cuantos camiones emperrados en cruzarse en tu camino. Destrúyelos y ahórrate problemas.

NIVEL 8 Llave

Misiles y misión cumplida
La persecución de estos criminales tiene un límite, así que en lugar de quedarte sin carretera, utiliza los misiles para acabar con ellos con rapidez. A pesar de perseguir a su objetivo, estos misiles no son infalibles, y debes lanzarlos contra su objetivo con cierto grado de precisión.

NIVEL 7

Esquí en la cordillera, Kokkaido

Salida
Después de la sencillez del nivel anterior, éste te resultará mucho más complicado. Este sector, dividido en dos partes, contiene otro tramo de esquí, además de una batalla al estilo tradicional, con un jefe de final de nivel.

Esquí
En este nivel, un paso en falso con el esquí puede conducirte a la muerte. La ruta es más larga, los barrancos más profundos, y los demás esquiadores más agresivos. Apenas si se asemeja al final del nivel uno, ya que los bosques no eran tan espesos ni los enemigos tan numerosos.
La mejor táctica sigue siendo el esquí a toda pastilla: sólo debes frenar para



NIVEL 8 Primera planta

El Mañana Nunca Muere

virar y esquivar a los árboles. A veces resulta difícil distinguir la ruta correcta del camino más peligroso, así que utiliza los árboles a modo de referencia para saber dónde acaba la pista y dónde empieza el peligro.


NIVEL 8 Llave de lucha


NIVEL 8 Centro de control

NIVEL 8 Vida extra

Botiquín y los precipicios
Sigue habiendo botiquines, pero en menor cantidad, y muchos están en lugares peligrosos, al borde de precipicios. Si decides ir a por ellos, recuerda que puedes arriesgar la vida.


NIVEL 8 Oficina de Carver

Árboles
Debes evitar los choques contra árboles a toda costa. Los enemigos pueden abalanzarse sobre ti y golpearte con sus palos; un golpe directo puede mermar tu barra de energía.

Rifle con mira
Cuando te desprendas de los esquís, debes cruzar la base luchando a diestro y siniestro. Si suena la alarma, aparecerán un montón de vigilantes por las cabañas y detrás de los blo-

NIVEL 8 Caja de armas

ques. Como siempre, acabarás antes si echas mano del rifle con mira o del PPK con silenciador.

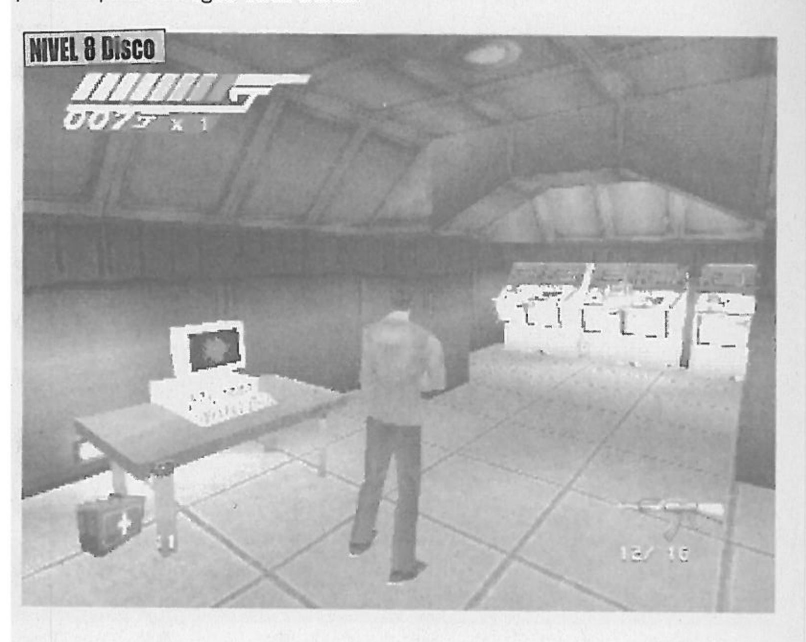
Más extras

Bond se enfrasca en una batalla tras otra, por lo que quizá debas recuperar alguna vida perdida en el tramo anterior. El logo está tras la motonieve. Dirígete allí, recógelo y vuela los diversos barriles y tanques de petróleo para conseguir otros extras.

Base y terminal de seguridad

En el primer tramo de esta base hay dos cabañas. La primera contiene un botiquín y algunos extras de munición y protección. La segunda esconde la terminal de seguridad. Para acceder a cualquiera de ellos, patea la puerta con Círculo y, para mayor seguridad, dispara a los vigilantes desde fuera antes de entrar.

NIVEL 8 Disco



¡Trucos!

NIVEL 8 Fin



● Pedazo de avión a reacción... ¿Te gustaría escapar en una de estas bellezas?

El Mañana Nunca Muere

NIVEL 9 Guardianes

Vigilantes y el pase
Vendrán más guardianes a recibir a Bond, así que acaba con todos antes de subir a lo alto de la torre. Aparte de gozar de unas vistas estupendas, conseguirás la tarjeta que necesitas para entrar en el búnker y encontrar a Isugara.



Último conflicto y final
El último conflicto se personifica en la mano derecha de Carver, Isugara. Se defiende mediante una mezcla no muy efectiva de granadas de gas y armas automáticas. No tienes muchos lugares para ponerte a cubierto, pero no dejes de apuntar a su cabeza y de apartarte de las nubes de humos tóxicos. Al principio parece que pierdes el tiempo apuntando al coco en lugar

NIVEL 9 Bonus de energía

de llenarle el pecho de plomo, pero ten en cuenta que un tiro certero en la cabeza reduce a la mitad el tiempo que tardarás en acabar con el último enemigo de este nivel.

NIVEL 9 Barricada 01



NIVEL 9 Barricadas 02




NIVEL 9 Abrir fuego


NIVEL 9 Lanzador de cohetes

NIVEL 8

Torre CMGN, Saigón

Vigilantes
Selecciona el PPK para acabar con los dos vigilantes que charlan entre sombras. Apenas lograrás verlos; si

NIVEL 9 Destruir

NIVEL 9 Gasto de munición



NIVEL 9 Camino cortado



ese es el caso, ellos tampoco podrán verte, y no podrán responder a tu ataque. Pasa sobre sus cadáveres y recoge todos los beneficios.

Tejado
Da media vuelta y repite la operación con el guardia que patrulla por el tejado. Resulta difícil acertar, pero

NIVEL 9 Helicóptero





con tres disparos rápidos no volverá a molestarte.

Tres guardianes y la protección
Tras acabar con el vigilante que hay en lo alto de la rampa, recoge el blindaje y abre fuego contra los tres guar-









dianes que esperan a Bond. Si prefieres el cuerpo a cuerpo, ve a la esquina del edificio para luchar con cada uno por separado.



Entre ceja y ceja

En el tejado hay otro chaleco antibalas y una oportunidad de oro para meter una bala entre ceja y ceja.



El Mañana Nunca Muere

NIVEL 10 Llave



Llave de servicio
A la derecha, después de luchar con tres guardianes más, encontrarás una llave de servicio. También hay unos cuantos botiquines grandes para recuperar energías después de tantos combates.

Activa el ascensor
Con la llave del ascensor en tu poder, sigue avanzando por la ruta por la que bajaste hasta que llegues al edificio y acciona el ascensor.

NIVEL 10 Habitación 4-A

Primer piso, lucha por la llave y centro de control

En el primer piso, la acción se sucede con rapidez y frenesí. La sala de las puertas de cristal azul contiene otro secreto. Detrás del equipo estereofónico gigante hay un pequeño centro de control y otro vigilante cuya



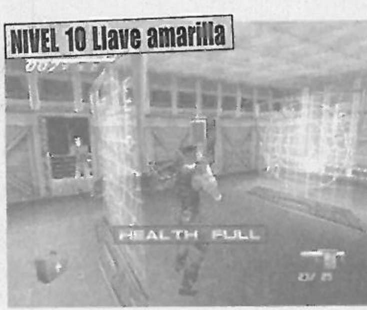
NIVEL 10 Sendero amarillo


NIVEL 10 Wai Lin

El Mañana Nunca Muere

NIVEL 10 Controles

NIVEL 10 Llave amarilla



muerte te proporcionará una tarjeta que sirve de pase.

Vida extra

Sigue avanzando y te encontrarás con esta escena y con la vida extra. Un poco más adelante hay dos ítems de energía y más munición. Están bien custodiados, sólo debes recogerlos en caso de extrema necesidad.

¡Trucos!

007 a tu servicio

Oficina de Carver
Una vez en la planta baja, hay dos guardianes deambulando entre las columnas. Puede que no salgan la primera vez, pero busca y al final irrumpirán detrás de ti. Acaba con ellos y verás cómo Bond arruina todo tu trabajo tras recibir un golpetazo en



NIVEL 10 Guardianes



NIVEL 10 Entre ceja y ceja

NIVEL 10 Carver

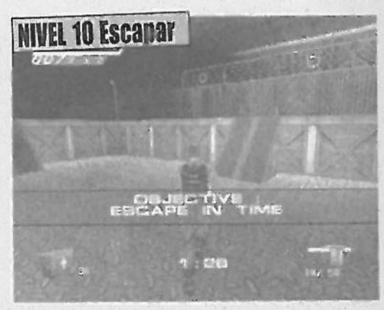
El Mañana Nunca Muere

a cabeza. Tras la charla con el mega-
omaníaco de Carver, empieza otra
elea. Dispara al vigilante en cuanto
uedas y escapa por la derecha.

Caja de armas

Estas cajas de armas son otro objetivo que debes destruir, pero ten cuidado; la explosión es impresionante, si bien


IIVEL 10 Control de misiles



NIVEL 10 Escapar

IIVEL 10 Salida



NIVEL 10 Misión completa

no matará a los guardianes que estén algo alejados.

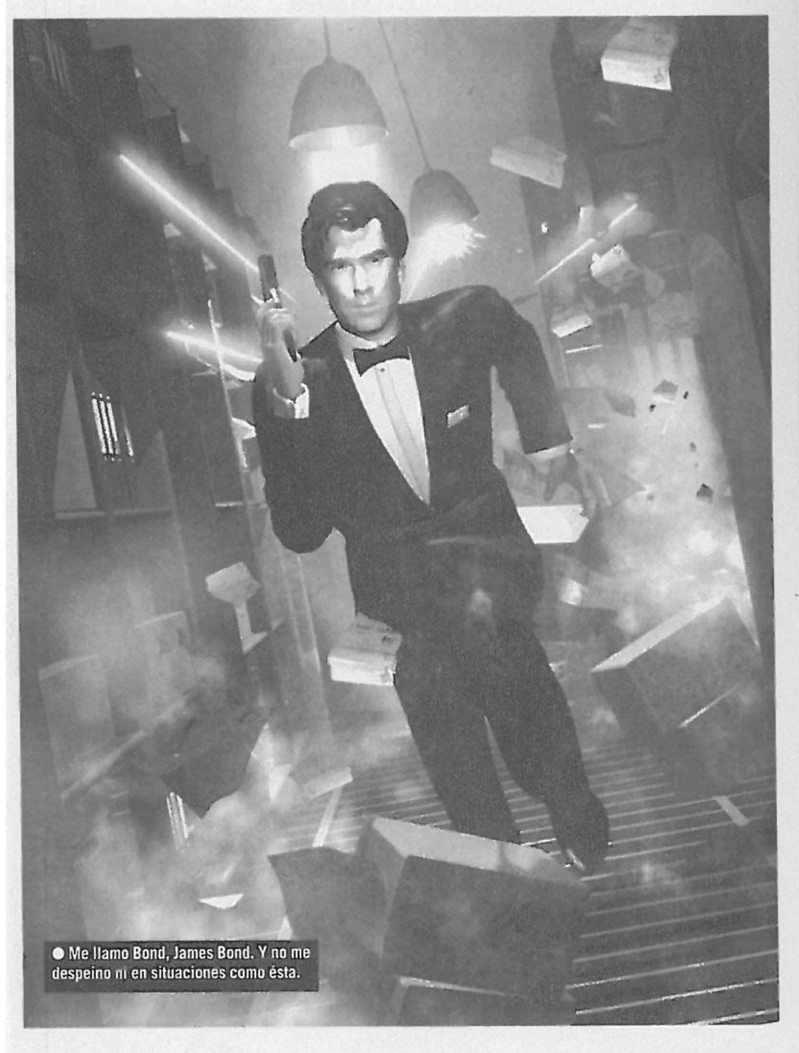
Disco y final
El disco que hay al final de la sala de ordenadores es el último ítem que debes recoger antes de salir. No hay más vigilantes antes de la salida: sólo debes cruzar la sala contigua y disparar a la gran ventana unas cuantas veces.

NIVEL 9

Distrito del mercado, Saigón

Vigilantes
Con un disparo entre ceja y ceja despacharás al vigilante despistado sin herir a ningún ciudadano inocente. Cuélate en la sala que hay al otro lado de la calle y mata al soldado de la plataforma del final. Hay otro enemigo escondido tras la caja, así que dispara unas ráfagas contra el conte-

El Mañana Nunca Muere



● Me llamo Bond, James Bond. Y no me despeino ni en situaciones como ésta.

nedor y morirá tras la consabida explosión. Sal por la otra puerta de la derecha y de cabeza a otra batalla.

TÁCTICAS ESPECIALES Disparos con mira



TÁCTICAS ESPECIALES Disparos con mira

Escalera

Sube la escalera a la carrera y avanza matando a los vigilantes y recogiendo la protección de la galería. Resulta fácil liquidarlos si te acercas a cada hueco y utilizas la mira telescópica para acertar tres veces seguidas en la mano. Tardarás más que con un balazo en la cabeza, pero tres disparos en cualquier parte del cuerpo matan igual que uno en el tarro.

Bonus de energía

Tras la batalla de esta estancia, recoge el *bonus* de energía que hay tras el mostrador antes de salir por la puerta y subir la cuesta hacia otra

puerta. Después hay un tramo de escalera que conduce a más ítems de energía y a la vida extra. Recoge todo mientras puedas, ya que el siguiente enemigo es duro de pelar...

Barricadas 01 y 02. Abre fuego
Este soldado tiene el lanzacohetes que necesitas para despejar las barricadas y completar la misión. Dispara a la cabeza y agáchate detrás de los bloques de cemento para no resultar herido. Los tiros en la cabeza mermarán su salud con mayor celeridad que los disparos al pecho. Procura mantener la distancia entre este personaje y tú, ya que le gusta disparar de cerca y le resulta más fácil esquivar tus acometidas. Por desgracia, no es el único enemigo del lugar, así que tómate tu tiempo para masacrar al resto de soldados que van a por ti.

Lanzacohetes y destrucción
Con el lanzacohetes en tu poder, puedes avanzar por el nivel destruyendo las barricadas que bloquean los caminos. Además de destruir los nidos de ametralladoras, deberás acabar también con las barreras.

Malgastando munición
Aunque resulta divertido lanzar cohetes contra los soldaditos, resulta un

TÁCTICAS ESPECIALES Disparos con mira



TÁCTICAS ESPECIALES Disparos con mira

TÁCTICAS ESPECIALES Disparos con mira



desperdicio que no te puedes permitir. Guárdalos para más tarde, cuando el helicóptero ronde sobre tu cabeza.

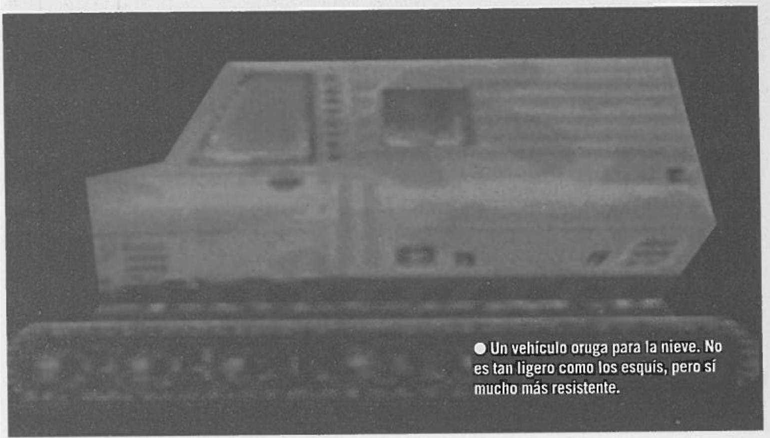
Bloqueo de carretera

Tras despejar la ciudad de controles, también debes acabar con los soldados que aguardan en sus puestos. Arrodíllate para estar a su altura antes de dispararles en el entrecejo sobre la protección que les brindan los sacos de arena.

Helicóptero y caída del cielo

El helicóptero es un rival peliagudo. Su potencia de fuego es tremenda, y soporta muy bien tus ataques. Necesitarás el lanzacohetes, pero a estas alturas deberás echar mano de todas tus reservas. El helicóptero sigue un ciclo de ataque determinado: primero

TÁCTICAS ESPECIALES Cubrirse



● Un vehículo oruga para la nieve. No es tan ligero como los esquís, pero sí mucho más resistente.

se acerca blandiendo todas sus armas y luego da media vuelta y se pierde en la distancia. Así pues, primero esquiva sus acometidas, y a continuación, cuando se gire, dispara contra los rotores de cola. Procura alejarte de los barriles explosivos que hay por todas partes, ya que te harán mucha pupa si los pilla una ráfaga. También puedes destruirlos tú tomando precauciones. En este nivel no hay ítems de energía, así que no pares hasta que el pájaro de acero caiga del cielo.

TÁCTICAS ESPECIALES Cubrirse



Tarea final. Dar con el código

Cuando el helicóptero haya caído, sal por la puerta que hay en lo alto del recinto y acaba con más guardianes en tu avance hacia el objetivo final. La última tarea consiste en dar con el código. Es aleatorio, pero no te preo-

TÁCTICAS ESPECIALES Cubrirse

El Mañana Nunca Muere

cupes. Aprende de tus errores y darás con la solución.

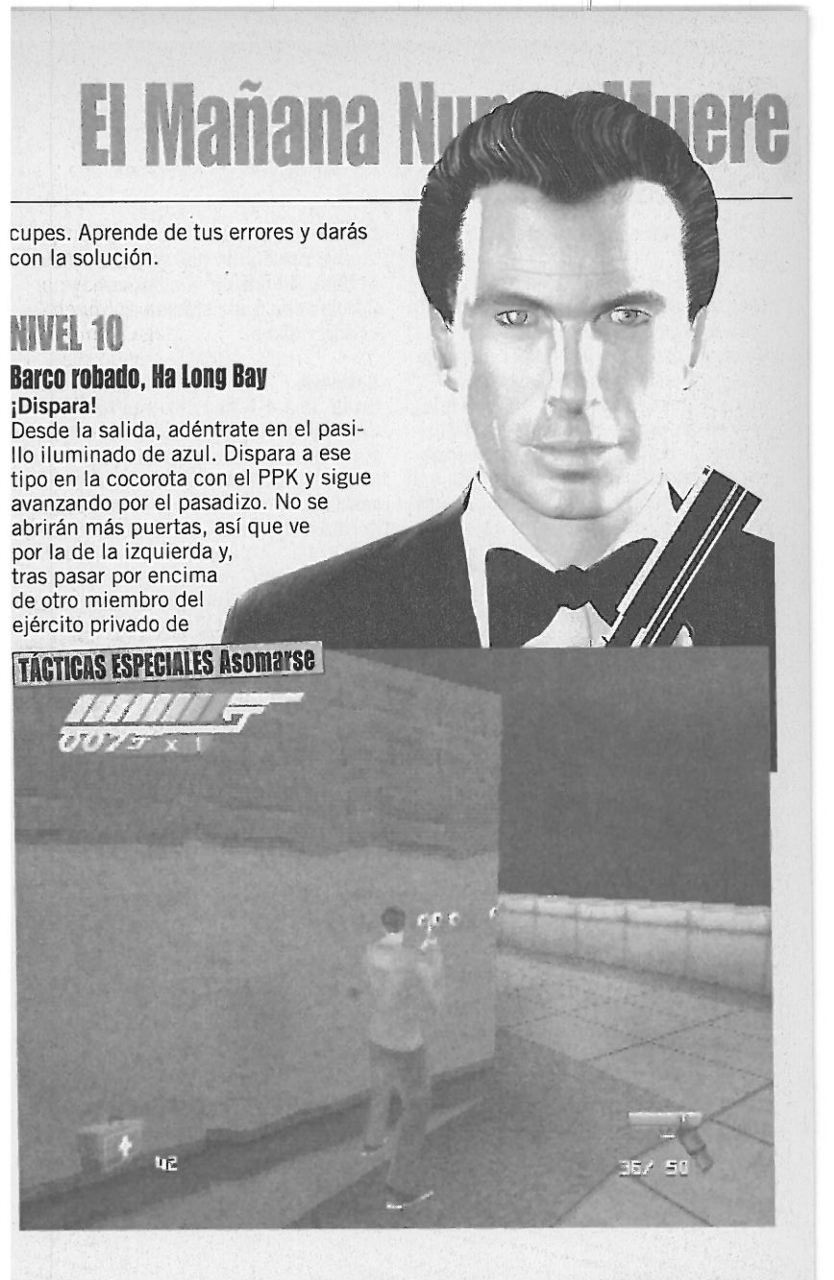
NIVEL 10

Barco robado, Ha Long Bay

¡Dispara!

Desde la salida, adéntrate en el pasillo iluminado de azul. Dispara a ese tipo en la cocorota con el PPK y sigue avanzando por el pasadizo. No se abrirán más puertas, así que ve por la de la izquierda y, tras pasar por encima de otro miembro del ejército privado de

TÁCTICAS ESPECIALES Asomarse



Carver, entra en la Sala de Comunicaciones.

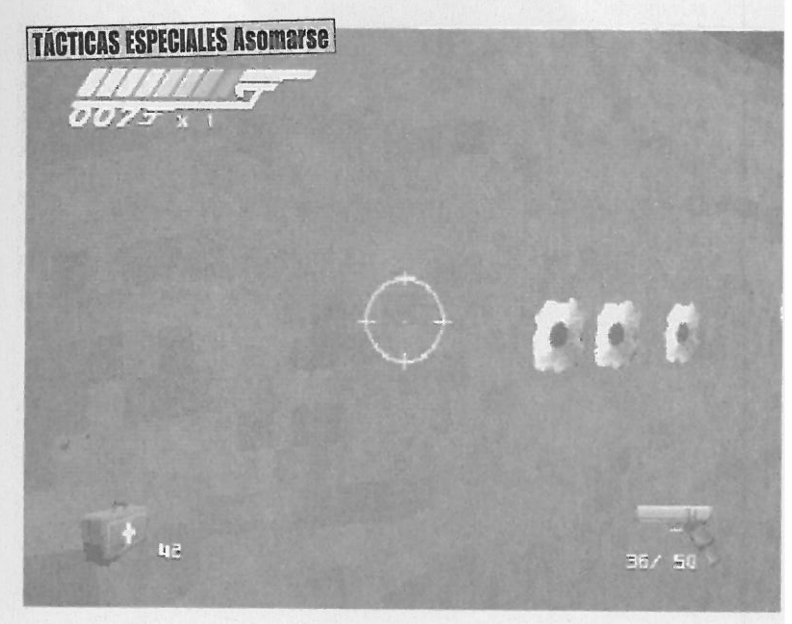
Mensaje para M
Tras acabar con otro despistado, el vigilante de abajo enviará el mensaje a M desde su salita. Ten cuidado cuando acabes con este tipo, ya que una bala perdida puede destruir el terminal, condenar a Bond a descansar en paz en una tumba de agua, y al resto del mundo a soportar continuas reposiciones de culebrones sudamericanos.

Llave
Vuelve por donde has venido y ese par te dará la llave de la estancia 4-A. Comprueba que estás en el lugar adecuado y entra.

Sala 4-A
En la Sala 4-A hay dos interfectos. Liquídalos con sigilo y recoge la energía extra y la llave amarilla. Guarda el lote en tu inventario, vuelve a la salida y, en esta ocasión, decídete por la ruta amarilla.

Ruta amarilla
En la ruta amarilla descubrirás a este

TÁCTICAS ESPECIALES Asomarse



jefe. Dispara granadas, así que mantén la distancia y observa cómo destruye las cajas que os separan. La puntería no es su fuerte; tómatelo con calma y procura disparar balas certeras en su entrecejo para liquidarlo. Una vez muerto, avanza por entre las cajas, róbale el arma y guárdala para más adelante. También encontrarás montones de reservas médicas que servirán para sanar tus mermadas defensas.

Wai Lin
La vida extra de este nivel está en la pequeña celda, y tu colega Wai Lin, la que se pirra por el kung-fu, está atrapada en la siguiente. La llave que birlaste al jefe la liberará; si destruyes el bote aparecerá el logo. Ahora, vuelve a la salida y sigue la ruta azul hasta que llegues a una puerta abierta.

Controles
El panel del piso inferior de esta sala controla el sistema lanzamisiles. Cuando lo toques, Carver sermoneará a Bond una vez más y, a continuación, le lanzará a toda su guardia encima. La mayoría aparecerán por las pasarelas elevadas, así que no dudes en subir para despacharlos.



Llave amarilla
En esta pequeña habitación que hay sobre la sala del terminal de control, tienes la llave amarilla que necesitas para acceder a la sala de misiles y al propio Carver. Los vigilantes se parapetan tras los mapas de las paredes, pero puedes destruirlos para dejarlos al descubierto.

Guardianes
Este sector es muy complicado por culpa del montón de vigilantes y de las cajas explosivas, pero el premio final (el propio Elliott Carver), hace que el esfuerzo merezca la pena. Será mejor que te encargues tú mismo de destruir las cajas, y no para pillar detrás a los soldados, sino para que ellos no te pillen a ti.

Disparo al entrecejo y Carver
Cuando el magnate de la prensa haya acabado su perorata, atácale con las mismas tácticas que ya has utilizado en otras ocasiones. Apunta a la cabeza siempre que puedas, pero para obtener mejores resultados, echa mano del lanzagranadas. No te enfrentes en los espacios abiertos de la última sala, retrocede a la estancia previa y refúgiate tras las cajas. Después de otro discursito, huye.

Control del misil
El reloj es implacable, y Bond debe volver al pequeño terminal en la sala de control del misil, lugar en el que por fin abortará el lanzamiento y podrá iniciar su huida.

Salida
Para asegurarse de que los espías puedan escapar sin problemas del barco, el Carver Media Group utiliza estas señales, Síguelas y sube por la escalera.

Misión cumplida
James Bond volverá a aparecer en *El Mundo Nunca Es Suficiente.*

TÁCTICAS ESPECIALES

Desde Rusia con manoplas

Disparos con mira
Desenfunda el rifle con mira al modo habitual y utiliza la cruceta de la mira. Apunta y dispara. El pobrecito no sabrá desde dónde le disparan.

Parapeto tras cajas
Si te agachas tras los embalajes y las cajas, éstas se llevarán la peor parte. Aprovechando que estás de rodillas, apunta con precisión de modo que en cuanto te levantes acabes con tu objetivo rápida y eficazmente.

Asómate
La esquina de una pared va de perlas para esquivar el fuego enemigo. Encara la pared, coloca la mira y asómate un poco. Bond conseguirá acertar con su disparo mientras los enemigos quedan patidifusos ante su aparición repentina.

ARMAS

El PPK
La primera arma de que dispondrá Bond es su Walter PPK con silenciador. Es el arma perfecta para no llamar la atención del ejército privado de Carver. Si sabes utilizarla, podrás matar sin que nadie se entere, excepto la víctima, claro está. Resulta ideal para los disparos al entrecejo a cubierto, y dispone de munición infinita, por lo que siempre volverás a ella cuando los artilugios más despampanantes que encontrarás después se queden sin reservas. Es el arma más útil de todo el juego; en la que siempre podrás confiar.

Rifle de asalto
El arma preferida de casi todos los soldados y vigilantes que pululan por los mundos de *El Mañana Nunca Muere.* Ni siquiera el propio 007 le pide a Q que se la proporcione, ya que prefiere quitársela a los innumerables cadáveres que va dejando a su paso. Su falta de precisión se compensa con la rapidez de sus disparos; las continuas ráfagas van que ni pintadas para casi todas las ocasiones.





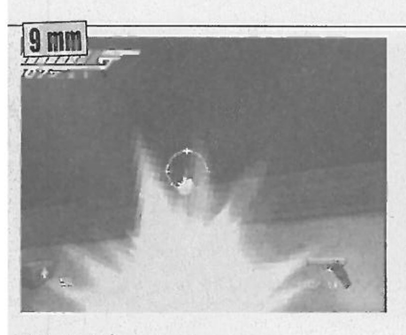


9 mm

Esta minúscula metralleta, que Bond conseguirá en el Centro de Prensa, va de perlas para asaltar a pecho descubierto. Su alcance es devastador, si bien se queda corta de ráfagas, por lo que no goza de buena fama entre los allegados a Carver; una vez agotado el primer cartucho de 50 ráfagas, la Uzi no sirve para nada.

9 mm

El Mañana Nunca Muere





Rifle de francotirador
El rifle con mira telescópica es la única arma que sirve para matar a los soldados desde largas distancias. Pulsa R2 para apuntar a los soldados desde tan lejos que apenas parecen difusas manchas grises en el horizonte. El número de disparos es muy limitado, los tiempos de recarga largos, por lo que sólo debes utilizarla

Lanzagranadas

Bomba de gas



cuando no quede títere con cabeza en las inmediaciones.

En el nivel del Convoy, el rifle con mira vuelve a la carga con el valor añadido de una mira nocturna. En esta ocasión, los enemigos se ven como manchas brillantes que se contonean tras los árboles. El rifle puede acertar incluso a los objetivos más pequeños, y las manchas brillantes se transforman en sombras grises en cuanto las víctimas empiezan a perder el calor de la vida.

GL-40

Este lanzacohetes que robarás al jefe de Saigón sirve sobre todo para acabar con los diferentes bloqueos blindados del nivel, y con el helicóptero. La munición es escasa, por lo que debes reservar los cohetes y no gastarlos con los vigilantes que patrullan las calles. Pese al tamaño del arma, sus efectos resultan decepcionantes. La explosión destruirá a su objetivo inmediato, pero incluso los soldados que estén bastante cerca sobrevivirán al impacto.

El Mañana Nunca Muere

Lanzagranadas
Es la mejor arma que puedes recoger, y el primero en utilizarla en tu contra es uno de los jefes que encontrarás a la mitad del último nivel. Cuando el agente 007 consiga tenerla en su poder, vale la pena reservarla hasta el enfrentamiento final con Carver. Un simple lanzamiento acaba con cualquier soldado normal, pero con tan sólo diez podrás rematar al mismísimo magnate de los medios de comunicación.

Bombas de gas
Las granadas de gas están almacenadas en los baños de la suite del Hotel Atlantic. Teniendo en cuenta que en este nivel Bond tendrá que cargar con la irascible Paris, resultan una molestia que Bond no puede permitirse. Al final uno llega a la conclusión de que estas granadas tóxicas de mano hacen tanto daño a la víctima como al que las lanza. En más de una ocasión el artefacto explotará antes de tiempo, Paris se meterá por medio, y la partida llegará a su fin sin pretenderlo.



Bomba de gas

FIFA 2000

¡Que empiece el espectáculo!

Contenidos









Pasa la página y conocerás las claves para ser todo un campeón...

FIFA 2000



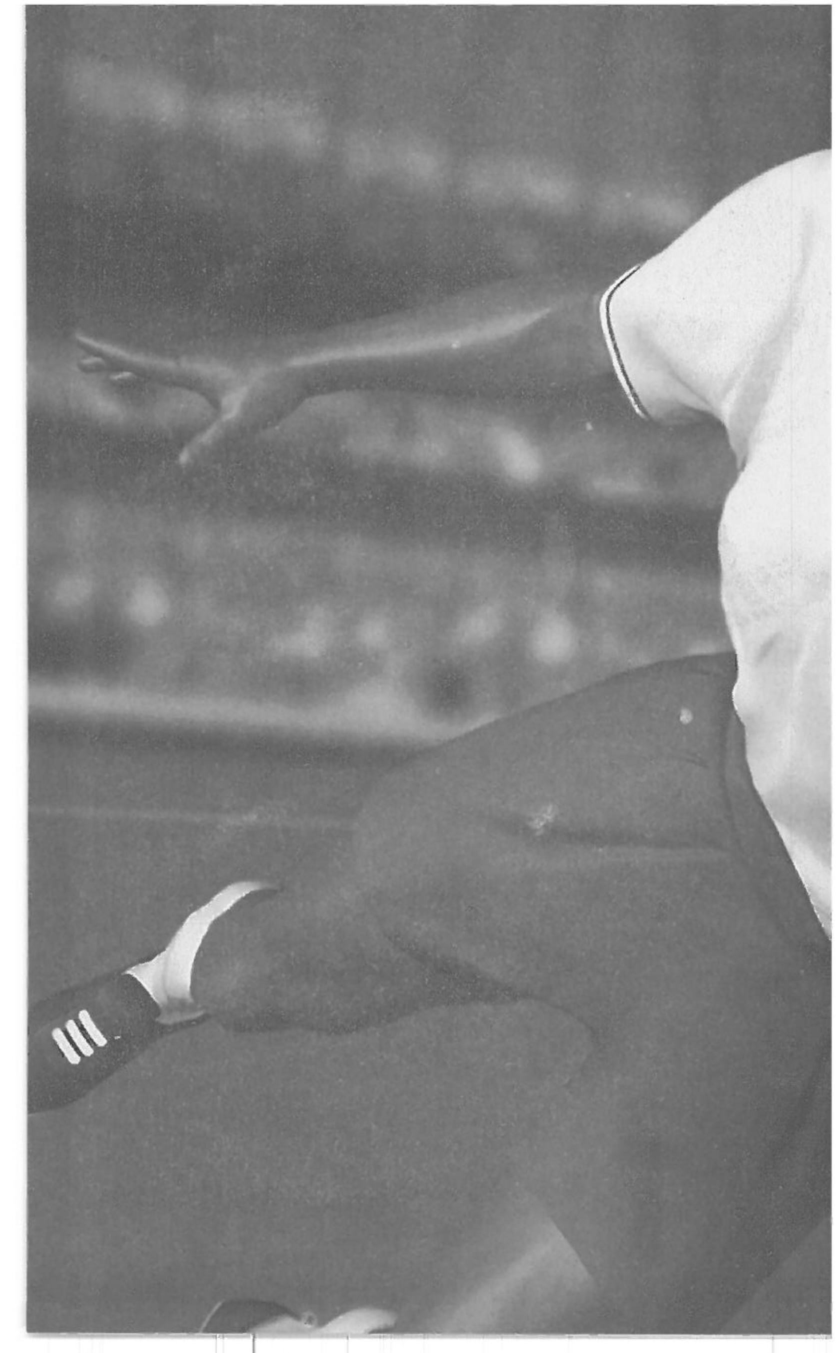
107 LOS GRANDES

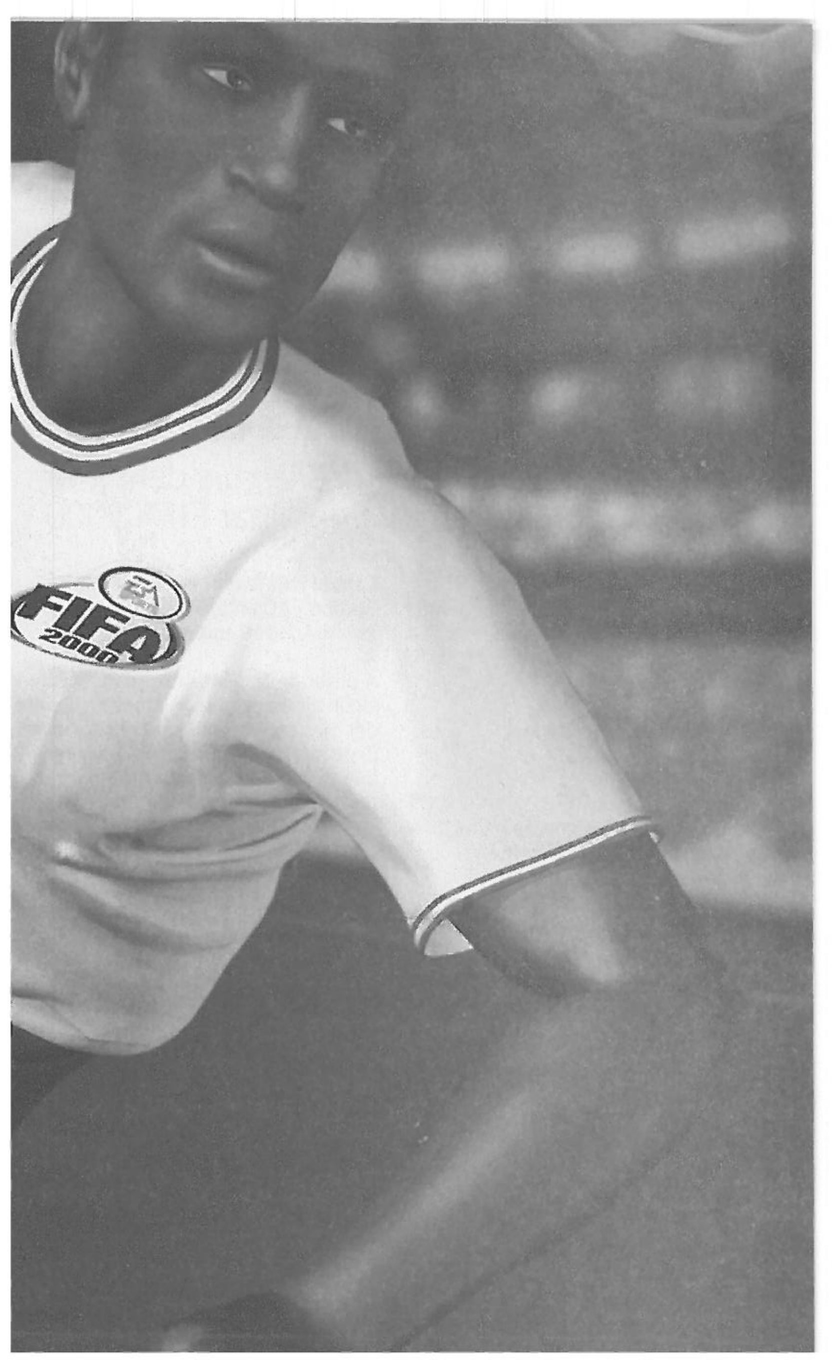
112 LO MEJORCITO DEL RESTO

114 EQUIPOS CLÁSICOS

¡Gooooolll!

Si hablamos de un juego de fútbol que ofrece una ambientación única, gráficos de lujo, sonidos espectaculares y una jugabilidad fuera de serie, está claro que nos referimos a *FIFA 2000*. No hay nada mejor que contemplar cómo el equipo de tus amores salta al terreno de juego y consigue una victoria sin paliativos frente al rival de toda la vida. O quizá sí: ganar la Copa del Mundo con la selección de tu país (ya que la de verdad no la gana ni a tiros). Desde que la franquicia de EA llegó a la redacción, los piques y campeonatos se han sucedido sin fin. A los pocos días ya conocíamos todos los trucos y, por esta razón, hemos decidido explicar con todo lujo de detalles cómo convertirte en un astro del deporte rey desde el sillón de tu casa. ¡Qué empiece el partido! PSP




FIFA
2000

¡Bienvenidos!

¡El fútbol es así! No te pierdas la guía definitiva de PlayStation Power para dominar FIFA 2000

Dream Team

Nos propusimos componer el equipo ideal de FIFA 2000, y el once resultante es el que te ofrecemos a continuación:

Portero - Francesco Toldo
Equipo - Fiorentina
Precio - 581 millones

Toldo es uno de los guardametas más seguros de *FIFA 2000*, y puedes conseguirlo a un precio de ganga. En situaciones de uno contra uno ante un delantero, lo más normal es que se salga con la suya.

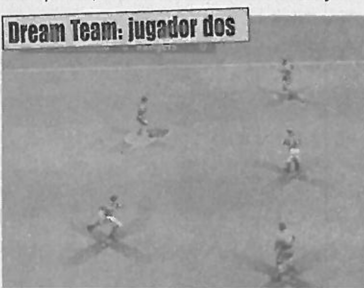
Lateral izquierdo - Paolo Maldini
Equipo - AC Milan
Precio - 1.316 millones

A pesar de su avanzada edad, Maldini sigue siendo el mejor lateral izquierdo del mundo. Defensa duro y hábil para distribuir el esférico. Pero procura que no deba esprintar muy a menudo por la banda: los años no perdonan.

Defensa central - Sol Campbell
Equipo - Tottenham Hotspur
Precio - 1.540 millones

Campbell, reconocido como el mejor


Dream Team: jugador uno


Dream Team: jugador dos

defensa central joven del mundo, es una muralla infranqueable en el uno contra uno. Además, es muy rápido, y resulta ideal para los contraataques.

Defensa central - Marcel Desailly
Equipo - Chelsea
Precio - 2.281 millones

Las estadísticas de Desailly son algo mejores que las de Tony Adams, y se le considera tan o más competente que el incansable defensa del Arsenal.

Lateral derecho - Cafu
Equipo - Roma
Precio - 1.316 millones

No encontrarás un lateral derecho mejor en todo el planeta. Técnicamente, Cafu es un fiel representante de la mágica escuela brasileña, y sus estadísticas dan miedo.

Interior izquierdo - David Ginola
Equipo - Tottenham Hotspur
Precio - 1.601 millones

Ginola está en mucha mejor forma en *FIFA 2000* que en la vida real. Gracias a un fantástico control del balón y a su punta de velocidad, con él conseguirás goles espectaculares desde el borde del área grande.

Central distribuidor - Zinedine Zidane



¡Trucos!

¡Que empiece el espectáculo!

Dream Team: jugador cuatro



Equipo - Juventus
Precio - 4.458 millones

Puede que sea uno de los jugadores más caros de todos, pero a tenor de sus estadísticas, vale la pena gastarse el dinero. No hay un centrocampista mejor en todo el planeta.

Central distribuidor - Roy Keane
Equipo - Manchester United
Precio - 2.884 millones

Todo equipo que se precie necesita a un Roy Keane que despliegue sus artes en el centro del campo. Gracias a sus dotes defensivas y a la precisión en los pases, es la pareja ideal para Zidane. Keane roba el balón y Zidane ejecuta el pase de la muerte.

Interior derecho - David Beckham
Equipo - Manchester United
Precio - 4.458 millones

Aunque no es tan rápido como Ginola, el resto de estadísticas lo convierten en un interior más completo. Su pericia con los lanzamientos a balón parado hace que sea el hombre ideal para las faltas y los saques de esquina por la derecha.

FIFA 2000

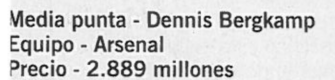
Dream Team: jugador cinco

Dream Team: jugador seis



Dream Team: jugador siete





Media punta - Dennis Bergkamp
Equipo - Arsenal
Precio - 2.889 millones

Bergkamp juega mejor por detrás de un ariete nato. Puede conseguir buenas posiciones de gol y marcar desde

Dream Team: jugador ocho

1st GOAL
11 - D Bergkamp Fiorentina

el exterior del área grande, pero si quieres sacarle el máximo rendimiento, aprovéchate de su habilidad a la hora de pasar a la vertical del área.

Ariete - Gabriel Batistuta
Equipo - Fiorentina
Precio - 2.373 millones

Ronaldo vale el doble y tan sólo es un poco mejor, así que nos hemos decidido por «Batigol». Este tipo es capaz de marcar incluso rodeado de defensas. Sin duda, la posición de ariete le va que ni pintada.

Cómo utilizar los movimientos especiales

Balón a la vertical (L1)
Este movimiento va de perlas cuando tus defensas se solapan con los extremos. Un pase a la vertical a un hombre rápido es un arma letal cuando a continuación cruzas el balón al área chica. Pero utilízalo tan sólo en el último tercio del campo, ya que de lo contrario la defensa lo interceptará.

Salto (Pulsa L2)
Es muy sencillo. Si estás en posesión del esférico y no quieres pasarlo ni regatear al defensa, salta sobre su

Dream Team: jugador nueve

entrada. Casi siempre conseguirás sortearlo; los jugadores más avezados lo utilizan constantemente.

Finta lateral (Mantén pulsado L2)
Una forma diferente de batir al defensa. No siempre es tan efectivo como el salto, ya que mantener pulsado el botón requiere una precisión mayor.

Entrada dura (R1)
Pulsando Círculo ejecutarás una entrada suave, pero si pulsas R1 para recuperar el balón, tu jugador irá a por todas sin concesiones. No es muy recomendable recurrir a este tipo de entradas dentro del área de castigo, pero si no te queda más remedio, adelante. Puede que el portero pare el penalti.


Balón a la frontal

¡Trucos!

¡Que empiece el espectáculo!

Salto





Molinete de 360º o Giro de Cruyff (Pulsa R2)
Pulsa apenas el botón R2 para efectuar un giro que dejará atrás a tus rivales. Ideal cuando quieres introducirte en el área, ya que en mitad del movimiento puedes chutar a puerta.

Molinete de 360° o Giro de Cruyff

40:08 Ajax 1 Nancy 0





Sombrero (Mantén pulsado R2)
Un movimiento complejo que encantará a la galería y dejará a los defensas con dos palmos de narices. Si delante tienes a un par de armarios, gracias al sombrero elevarás el balón sobre sus cabezas y lo dejarás libre de marca en el espacio que tengan

¡Trucos!

¡Que empiece el espectáculo!

Pressing de ataque



Chute con el empeine

detrás. A continuación, puedes disparar a puerta.

Truco del fuera de juego (R2 cuando no estás en posesión del balón)
Debes controlar la situación y saber en todo momento la posición que ocupan los delanteros. Si te precipitas a la hora de utilizar el truco del fuera de juego, te arriesgas a que el ariete disponga de todo el terreno del mundo por delante y se quede solo ante el portero. Por norma general, espera a que el jugador en posesión del esférico se acerque a la zona de máximo castigo antes de intentar pillar al delantero en fuera de juego.

Pressing de ataque (L2 cuando no estás en posesión del balón)
Utiliza esta táctica para hacer presión con dos hombres al delantero que

Anota de falta

Defensa de una falta directa

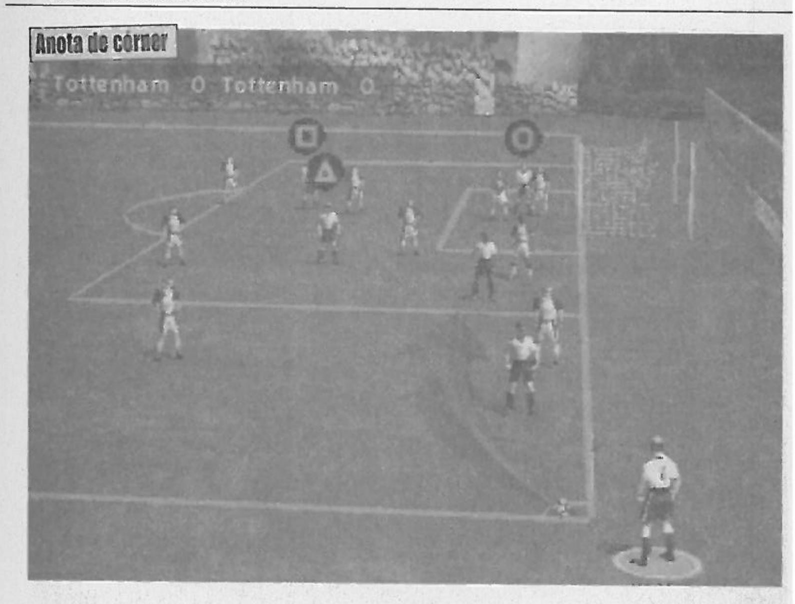


tiene el esférico. A continuación debes pulsar Círculo para robar el balón. Este movimiento es arriesgado si el contrario cuenta con un apoyo en el lateral, ya que quedará libre de marca para recibir un posible pase. Es un movimiento reservado para los arietes más peligrosos o para los delanteros que se han quedado solos.

Chute con el empeine (Pulsa X cuando el jugador esté muy cerca de la portería, dentro del área chica)
Puedes pulsar hacia atrás en la cruceta direccional o en la palanca analógica para realizar un disparo raso y ajustado al palo que pase bajo el guardameta, si bien es un movimiento de difícil ejecución debido a la intensidad del momento. Tendrás más

¡Trucos!

¡Que empiece el espectáculo!



posibilidades de marcar si te limitas a pulsar X; conseguirás el mismo efecto.

Faltas directas y córners

Anota de falta

Cuando recibes una falta a una distancia prudencial de la portería, gozas de una buena oportunidad para marcar. Antes de enfrascarte en un partido deberías elegir a tus especialistas en lanzamientos a balón parado en el menú de Dirección del equipo. Jugadores como Beckham, Roberto Carlos y Ginola son expertos en la materia. A continuación, apunta al lado de la portería que no cubre el portero. Puede que te parezca más complicado por culpa de la barrera, pero para eso tienes los botones L2 y R2. Añade un efecto de un 50% de modo que el esférico pase rozando el exterior de la barrera y chuta a un 90% de potencia. ¡Gol seguro!

Defensa de una falta directa

Al igual que el atacante puede elegir entre tres jugadores a los que enviar el balón (Triángulo, Círculo y Cuadrado), el equipo defensor puede concentrar sus esfuerzos en uno de ellos pulsando el botón correspondiente. Puedes apostar lo que quieras a que



el jugador que controla el ordenador intentará colgar el balón hacia el jugador que esté en el segundo poste para rematar a gol. Debes marcar a ese ariete y martillear el botón de Círculo para despejar de cabeza.

Anota de córner

El jugador que hay en el centro del área chica es el que lo tiene mejor para anotar, así que procura centrarle a él y a continuación pulsa Círculo como un loco. No anotarás siempre, pero en más de una ocasión lograrás colársela al portero.

Defensa de un córner

El equipo controlado por el ordenador dirigirá siempre el balón al jugador que esté en el centro del área, así que defiéndelo con dos hombres igual que si se tratara de una falta directa. Sabrás que estás defendiendo al hombre adecuado cuando el ordenador intente cambiar la posición de los jugadores. Procura estar atento al inevitable cambio de icono sobre la cabeza del jugador y pulsa el botón correspondiente antes de que se sirva el saque de esquina. A continuación, sólo queda despejar de cabeza mediante Círculo.

¡Trucos!

¡Que empiece el espectáculo!

4-4-2

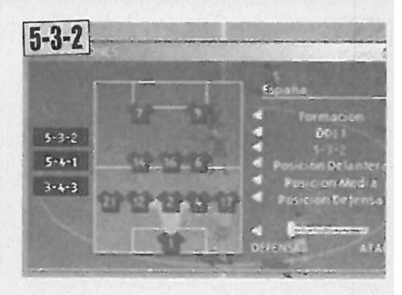
Formaciones

4-4-2

Esta formación te permite sacar el máximo provecho de tus extremos, que pueden avanzar por la banda y centrar con comodidad. Para lograr el éxito, deben cumplirse dos requisitos. Primero: necesitas dos extremos muy rápidos que sean buenos con los pases y, segundo, un par de delanteros capaces de cabecear. En la liga no te faltarán recursos.

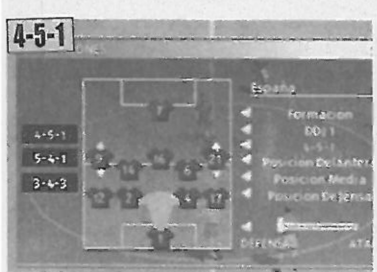
5-3-2/3-5-2

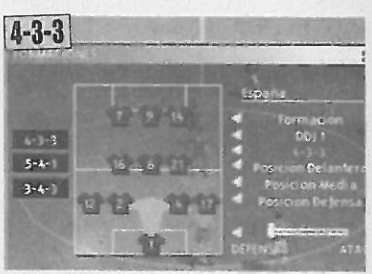
Con cinco defensas medios, podrás aguantar un resultado a costa de per-



der el control del medio del campo. Si cambias los dos laterales defensivos por dos interiores incisivos, tu ataque será más temible y, aun así, tu poder defensivo seguirá siendo considera-

3-5-2





ble. Reajusta un poco las posiciones y podrás conjuntar unas líneas con mayor profundidad en defensa, siempre y cuando coloques a un hombre de la retaguardia justo delante del portero. Esta formación va de perlas cuando te enfrentes a equipos más potentes que el tuyo.

Barça

F.C. Barcelona

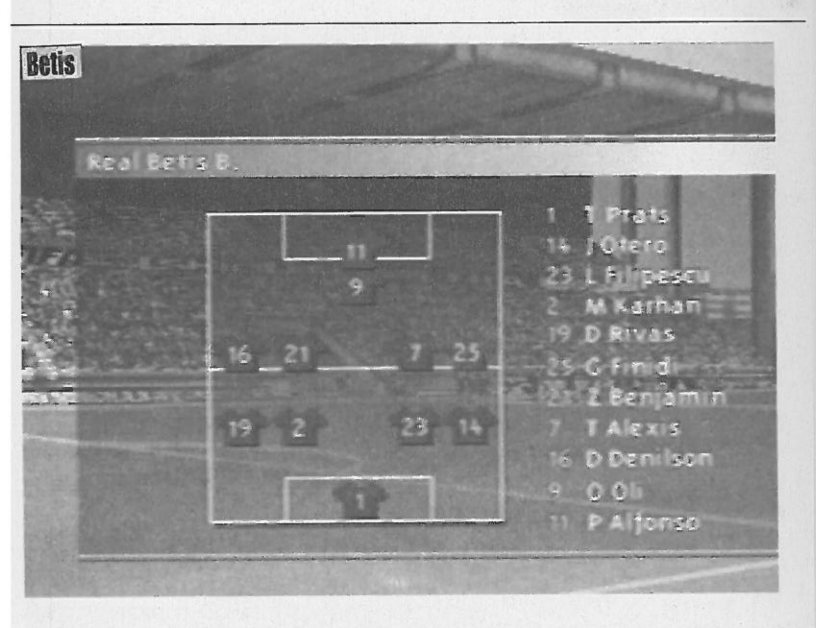
R Hesp
22 F De Boer
J Guardiola
F Dehu
Sergi
21 Luis Enrique
7 L Figo
8 P Cocu
6 R De Boer
11 V Rivaldo
9 P Kluivert





4-5-1
Jugar con un solo delantero mermará mucho tus opciones de cara al gol.

Puedes optar por colocar dos centrocampistas ofensivos que apoyen al ariete, aunque te seguirá faltando ese



segundo hombre dentro del área contraria que pueda aprovecharse de los pases verticales en tus movimientos ofensivos. Esta formación sirve tan sólo cuando te interesa mantener un resultado favorable y no tienes ninguna necesidad de volver a marcar.

4-3-3

Si llegas a los últimos 20 minutos de partido con el marcador en contra, vale la pena sacrificar a un hombre del centro del campo a cambio de otro delantero. Con un ariete más dentro del área contraria, deberías provocar tantas faltas y saques de esquina como puedas. Además, procura no poner en aprietos a tu mermada defensa. Puede que tu línea de medios pierda efectividad, pero el riesgo merece la pena.

Los tres grandes de la liga española

1. Barça

Ataque - 90
Defensa - 90
Rapidez - 90
General - 90

El campeón de la anterior temporada es el equipo que ofrece las mejores

¡Trucos!

¡Que empiece el espectáculo!





estadísticas. No llega a los niveles de ciertos equipos ingleses o italianos pero, con nombres como Rivaldo, Kluivert o Luis Enrique entre sus filas, es una escuadra a tener en cuenta si quieres alzarte con todos los títulos habidos y por haber. Todas sus líneas están muy compensadas —no

Real Madrid





como en la vida real—, por lo que no tendrás problemas a la hora de confeccionar las alineaciones.

2. Real Betis Balompié
Ataque - 90
Defensa - 80
Rapidez - 90
General - 90

Aunque parezca mentira, y a pesar de que la temporada pasada demostró ser un equipo mediocre a más no poder, para los chicos de Electronic Arts, el Betis es el segundo mejor equipo —al menos según las estadísticas— de la liga española. La presencia de hombres tan importantes como Finidi, Alfonso o Denilson parece tener un peso específico considerable, por lo que por fin podrás hacer realidad el sueño de todos los béticos: ganar la liga y poder competir en la Champions League. Calidad, aunque sea virtual, no le falta al equipo de Hiddink.

3. Real Madrid
Ataque - 70
Defensa - 70
Rapidez - 80
General - 80

El otrora dominador europeo no podía faltar en la lista de los tres mejores. Su segundo puesto en la liga del año pasado, y la consecución de la Copa Intercontinental, que lo consagró como mejor equipo del mundo, son méritos más que suficientes. Con una plantilla bastante equilibrada plagada de estrellas como Raúl, Anelka, Hierro o Morientes, seguro que cualquiera será capaz de realizar una temporada más brillante con los merengues virtuales que la que el equipo blanco está llevando a cabo en la competición real.

Las mejores selecciones internacionales

1. Brasil
Ataque - 90

Brasil



Defensa - 100
Rapidez - 100
General - 100

Brasil es el equipo a batir. Estrellas como Rivaldo, Ronaldo o Roberto Carlos hacen de esta escuadra la más temida del planeta. Lo raro es que su estadística ofensiva se quede en 90 y no llegue a 100; seguro que se trata de una especie de castigo por no ser capaces de vencer a la selección gala en la final del mundial de Francia.

2. Francia
Ataque - 100
Defensa - 90
Rapidez - 100
General - 100

Las estadísticas de Francia parecen

Francia



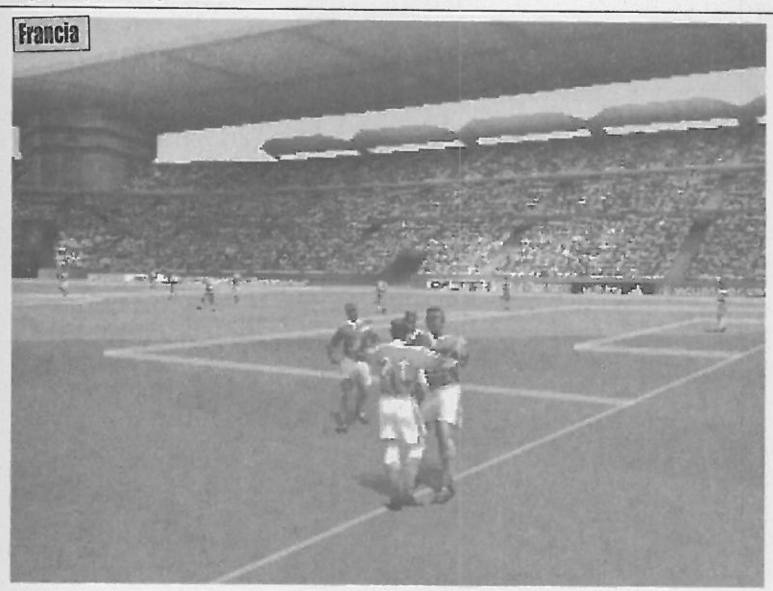
Francia

estar un poco exageradas, sobre todo si tenemos en cuenta que, en general, todo el mundo opina que en el Mundial tuvieron bastante suerte a la hora de clasificarse para la final. A pesar de todo, su calidad es incuestionable, sobre todo gracias a un puñado de grandes jugadores que han hecho renacer el deporte rey en el país vecino. ¡Y además tienen a Anelka!

3. Inglaterra
Ataque - 100
Defensa - 80
Rapidez - 100
General - 100

A pesar de que llevan años sin demostrar nada, Inglaterra cuenta con unas estadísticas excelentes que nada tienen que ver con sus actuaciones en la

Francia



vida real. Sin embargo, por la calidad individual de los componentes de esta selección, sí que merecería conseguir logros mayores en todas las competiciones a las que se presenta. Quizá tú puedas conseguir lo que Beckham y compañía pretenden desde hace tanto tiempo.

Lo mejorcito del resto

1. Invitados especiales
Ataque - 100
Defensa - 100
Rapidez - 100
General - 100

Nadie sabe de dónde ha salido este equipo ni los jugadores que lo componen, pero son capaces de derrotar a cualquiera que se les ponga delante. Lástima que a nadie le llame la atención jugar con ellos.

2. Inter/Lazio/AC Milan
Ataque - 90
Defensa - 80
Rapidez - 90
General - 90

Nadie sabe por qué tres equipos italianos tan potentes, que suelen cepillarse como quieren a sus homólogos ingleses años tras año, reciben unas

estadísticas tan pobres. En las tres escuadras hay nombres que quitan el hipo, por lo que vale la pena darles una oportunidad sobre el terreno de juego.

3. Barcelona
Ataque - 90
Defensa - 90
Rapidez - 90
General - 90



A pesar de los logros del Manchester United, el Barça sigue siendo uno de los equipos más temidos en Europa. Sin embargo, en *FIFA 2000* no es así; ofrece unas estadísticas inferiores a las de muchos otros, pero a pesar de todo sigue siendo un equipo que ofrece garantías para ganar cualquier competición en la que participe.

¡Trucos!

¡Que empiece el espectáculo!

Invitados especiales

Equipos clásicos

Alemania Occidental 1974
Ataque - 100
Defensa - 100
Rapidez - 100
General - 100

A pesar de contar con jugadores como

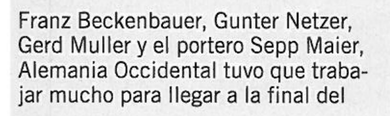




Inter/Lazio/AC Milan







Franz Beckenbauer, Gunter Netzer, Gerd Muller y el portero Sepp Maier, Alemania Occidental tuvo que trabajar mucho para llegar a la final del Mundial de ese año después de encajar una derrota humillante a manos de la Alemania del Este en la primera ronda. Sin embargo, en las semifina-

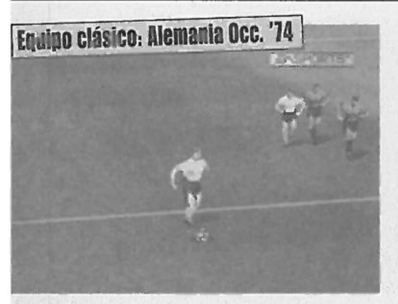
Barcelona





les jugaron de ensueño, y se colaron en la final frente a Holanda. Muller anotó el 2-1 definitivo que les otorgó la copa.

España 1984
Ataque - 100
Defensa - 100
Rapidez - 100


Equipo clásico: Alemania Occ. '74


Equipo clásico: Alemania Occ. '74

Equipo clásico: Alemania Occ. '74

05:00 W.Ger 74 0 Spain 1984 0

General - 100

España necesitaba ganar a Malta por una diferencia de 10 goles para clasificarse para el Europeo de 1984, y demolió a los representantes de la isla con un contundente 12-1 en Sevilla. Aún hoy día se recuerda la



Equipo clásico: España '84



Equipo clásico: España '84

Equipo clásico: España '84

hazaña, y desde entonces, Sevilla se ha convertido en la ciudad talismán para la selección española. En aquel entonces, también sirvió para lavar la mala imagen que había dejado España en su propio Mundial, que se había celebrado dos años antes. Después de la épica victoria, España con-

Equipo clásico: Real Madrid '50-'56

1st GOAL

10 - Joseito

R. Madrid 50-56





siguió llegar hasta la final en París, pero perdió por 2-0 contra los anfitriones.

Real Madrid 1950-1956
Ataque - 100
Defensa - 100
Rapidez - 100

¡Trucos!

¡Que empiece el espectáculo!

Equipo clásico: Nápoles '86-'89

General - 100

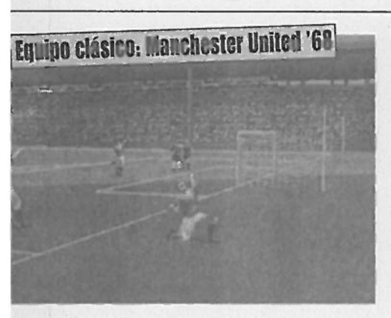
En ese período de cuatro años, el Real Madrid fue el dominador indiscutible tanto de la liga española como de las competiciones europeas. El equipo de 1956 fue el primero que consiguió ganar la Copa de Europa.

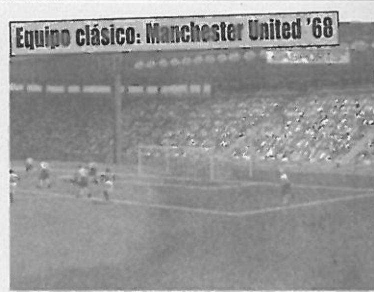


Equipo clásico: Nápoles '86-'89



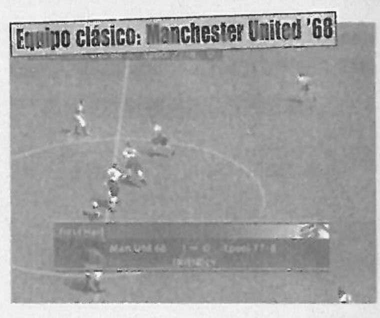
Equipo clásico: Nápoles '86-'89





Nápoles 1986-1989
Ataque - 100
Defensa - 100
Velocidad - 100
General - 100

En sus seis temporadas con el Nápoles, Diego Armando Maradona se convirtió en el mejor futbolista del momento y en uno de los mejores de la historia. Gracias a su habilidad y a su imaginación con el esférico, la escuadra napolitana se alzó con el título de su país en la temporada 1989-90.



Manchester United 1968
Ataque - 100
Defensa - 100
Rapidez - 100





¡Trucos!

¡Que empiece el espectáculo!







General - 100

Tras el desastre de Munich en 1958, el Manchester se convirtió en un equipo hundido hasta 1963, año en que consiguió un trofeo menor en su país. Pero a partir de entonces inició un lustro genial, en el que gracias al triplete formado por Best, Law y Charlton consiguió dos ligas inglesas, una copa de su país, y la guinda del pastel: la Copa de Europa en una disputada final contra el Benfica.

Liverpool 1977-1978
Ataque - 100
Defensa - 100
Rapidez - 100
General - 100

Bajo las directrices de Bill Shankly, en la década de los 70 el Liverpool se ganó a pulso la fama de equipo duro de pelar de la cual goza aún hoy día. En la temporada 77-78, el Liverpool ganó la Copa de Europa, y entraron con muy bien pie en la década de los 80.

Argentina 1978
Ataque - 100
Defensa - 100
Rapidez - 100
General - 100

La Copa del Mundo de Argentina 1978 fue objeto de controversia tanto dentro como fuera del terreno de juego. El país estaba gobernado por una dictadura militar, un organizador oficial del torneo fue asesinado cuando se dirigía a su primera rueda de prensa, y se presentaron algunas alegaciones que aludían a ciertos «arreglos» en algún partido. Pero a pesar de todo, por fin los albicelestes


Equipo clásico: Inter Milan '64-'66


Equipo clásico: Inter Milan '64-'66



Equipo clásico: Inter Milan '64-'66

consiguieron su primer título mundial.

Inter Milan 1964-66
Ataque - 100
Defensa - 100
Rapidez - 100
General - 100

En 1964, el Inter demostró una forma inmejorable en la Copa Intercontinental. Tras vencer al Real Madrid por 3-1 para llegar a la final, el Inter se enfrentó al Independiente de Argentina, al que venció por 1-0. Al año siguiente volvió a repetir la hazaña, batiendo al Benfica en la semifinal y

volviendo a doblegar al Independiente en la final por segundo año consecutivo.

Brasil 1970
Ataque - 100
Defensa - 100
Rapidez - 100
General - 100

Sin lugar a dudas, el mejor equipo de fútbol de todos los tiempos. Esta


Equipo clásico: Brasil '70


Equipo clásico: Brasil '70

Equipo clásico: Brasil '70

escuadra de ensueño, contaba con un once titular que jamás se volverá a ver sobre un terreno de juego. Con Pelé a la cabeza, los Carlos Alberto, Tostao, Jairzinho, Rivelino y Clodoaldo brindaron a Brasil su tercera Copa del Mundo en cuatro torneos.

Equipo clásico: Francia '84

Francia 1984
Ataque - 100
Defensa - 100
Rapidez - 100
General - 100

Antes del Mundial de 1998, el único trofeo importante que descansaba en las vitrinas de la selección gala era el Europeo de 1984. Gracias a la magia en el campo de Michel Platini, consiguieron levantar la copa ante una alicaída España, que por mucha furia que puso no fue capaz de arrebatarles el trofeo.



Equipo clásico: Francia '84

Equipo clásico: Holanda '74

Holanda 1974
Ataque - 100
Defensa - 100
Rapidez - 100
General - 100

La presencia de Johan Cruyff y el revolucionario sistema de «Fútbol Total» condujeron a Holanda hasta la final del mundial de 1974. Por desgracia, a pesar de adelantarse en el marcador gracias a un penalti, la victoria al final fue para Alemania Occidental por 2-1.



El resto
Boca Juniors 1976
Bayern Munich 1974-1976
Independiente 1972-1977 PSP

Trucos FIFA

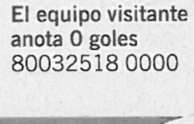
¿Quieres asegurarte la victoria? ¿No quieres esperar más? Pues prepárate para hacer que el balón bese las mallas...

El equipo local anota 20 goles
80032514 0014

El equipo local anota 0 goles
80032514 0000

El equipo visitante anota 20 goles
80032518 0014

El equipo visitante anota 0 goles
80032518 0000



Suscríbete

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 4.200 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 5.761 ptas. Resto del mundo: 8.360 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

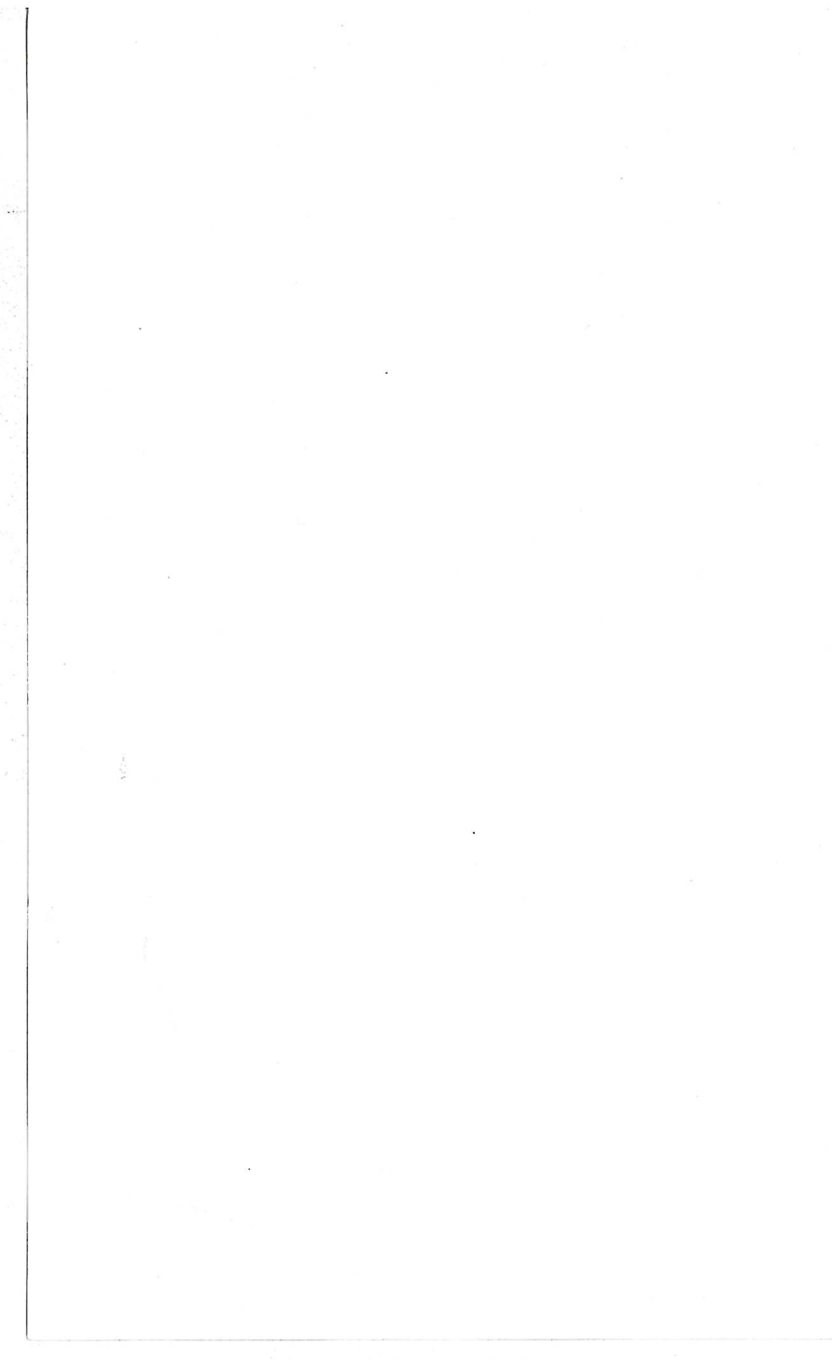
Nombre del titular
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... del 2000
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí



Éstos son dos de los mejores juegos del momento y nosotros te damos todas sus claves.
Gracias a
PlayStation Power podrás:

- Salvar el mundo como 007
- Ganar a tus amigos en *FIFA 2000*

132 páginas llenas de trucos, consejos y tácticas que te llevarán al ¡número 1!



PlayStation Power

GRATIS CON EL NÚMERO 34 DE PLAYSTATION POWER